EDAD: 11 AÑOS TEMPORADA _ _ _ _

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN «1er TRIMESTRE»

OBJETIVOS TÉCNICO-TÁCTICOS

Para conseguir de la 1ª a la 4ª semana.

Practicar los siguientes conceptos técnicos relativos a los diferentes golpes con efecto liftado: Golpes de derecha y de revés con efecto liftado.

Servicio liftado.

Para conseguir de la 5^a a la 8^a semana.

Recordar las siguientes nociones del reglamento y los tipos de competición:

Reglamento de singles y dobles.

Tipos de competición: individual y por equipos. Identificación de los roles pertinentes.

Para conseguir de la 9^a a la 12^a semana.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos a la modalidad de singles:

Acción táctica: golpeo de las pelotas largas con efecto liftado, en contención, y aprovechamiento de las pelotas cortas para iniciar una jugada utilizando los cambios de dirección.

Preparación de jugadas utilizando el golpe liftado con ángulo cruzado corto.

Utilización, como táctica de ataque, del cambio de derecha invertida golpeando con efecto liftado y la dejada con efecto cortado.

Acción táctica: aproximación a la red golpeando con efecto liftado; 1ª volea de posición y 2ª volea de ataque.

2-TEMPORIZACIÓN Y DESARROLLO CONCEPTUAL DE LOS CONTENIDOS QUE SE HAN DE TRABAJAR

1^a semana

TÉCNICA: el golpe de derecha con efecto liftado.

Golpe de fondo liftado (máxima rotación de la pelota hacia delante) con apoyo cruzado o frontal.

Empuñadura: este o semioeste.

EMPUÑADURA ESTE DE DERECHA



Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies: DERECHA LIFTADA



1 - Posición de espera.



2 - Salida y preparación del golpe.



3 - Curva de aceleración y apoyo cruzado o frontal.



4 - Máxima aceleración antes del impacto (vertical) y extensión del apoyo cruzado o frontal.



- 5 Finalización con retención y apoyo de equilibrio.
- Dirección del golpe: cruzada y paralela. Trayectoria: parabólica.

EDUC	Α		ENTRENADOR: FECHA:						
	IS. CO	N/I							
IEMIN	13. 60	IVI	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	N° SEM	IA	NA: 1 ^a	Nº SESIÓN: 1
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÉCNICA (EL GOLPI	E DE DERECH	IA COI	N EFEC	TC	LIFTAD	00).
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN					GRÁFIC	OS
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO						
1 HORA	2 HORAS	-	io 1: utilizando media pista p	oaralela, realiza	ar un p	peloteo	E	8	
PARTE IN	30'	de fond	do. <mark>io 2:</mark> el profesor lanza con	la mana una	nolot	0 0 10	R	$^{\diamond}$	
			a del jugador que está senta					\otimes	
		el bote	, golpea la pelota fuerte con e	efecto liftado e	nviánd	ola por	1		
			de una cinta que hace la fui				E	,	
			r al impacto, que tiene que oria vertical).	ser ruerte, sec	30 y CC	Jii una	E R		
			umno realiza el mismo eje	rcicio haciend	lo el i	rol del	C		
		profeso	or con otro jugador.				2		
									\otimes
PARTE P	DINCIDAL	ENTO	ENAMIENTO DE «CARRO» (CON DDOES	OB.				
			io 1: desde la línea de fond			a este.	Ę		
15'	30'	servir	por abajo de derecha, incidie	endo en que el			E R C		⊗
			seco y que tenga una trayect				C		\otimes
			<mark>io 2:</mark> utilizando media pi ndo) mantiene un peloteo co				1		⊗ ⊗
			e derecha superando la cir						
			sea con efecto liftado.				E J E		
			<mark>io 3:</mark> en la otra media pista, c o de derecha a derecha de				R C I		
			lpeo, el jugador para la pelo				0		
			a golpea con efecto liftado s	uperando la c	inta de	doble	2		
		red.					3	Ø	
	20,		NAMIENTO DE «CARRO» (
15'	30'		io 4: el profesor lanza desde				RC		1
			lota a cada uno de los alumn n sólo de derecha liftada env			,	C I O		A
		de la c	inta y con dirección hacia los	conos.	·		4		2
			io 5: el jugador golpea las				E		T
			or de la siguiente manera a paralela invertida (pasando				E R C		
			/ 3ª derecha cruzada.	o la polota ont		ou y lu	C		3
							5		2
									1
PARTE FI			O POR EQUIPOS O INDIVID		۔۔ ماک	ma -l -	J		
15'	30'		1: gran slam de dobles —mr de derecha liftada y se tie				E G		
		doble r		ne que supere	ai iu oi	ina ac	1		
		Open l							
			dor 6 pu dor 6 pu						
			l Garros:	inos.			UEG	(
		Vence	dor 6 pu				0		
			dor 6 pu	ntos.					
		Juego 2: la rueda. Vencedor 6 puntos.							T
TIEMPO 1	[[OTA]	Vence	dor 6 pu	ntos.					
60'	120'	Vence	dor 6 pu	ntos.					

TÉCNICA: el golpe de revés con efecto liftado.

Golpe de fondo liftado (máxima rotación de la pelota hacia delante) con apoyo cruzado o frontal.

Empuñadura: continental o este de revés.

EMPUÑADURA ESTE DE REVÉS A UNA MANO EMPUÑADURA ESTE DE REVÉS A DOS MANOS





- Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies: REVÉS LIFTADO



1- Posición de espera.



2- Salida y preparación del golpe.



Curva de aceleración y apoyo cruzado o frontal.



4- Máxima aceleración antes del impacto (vertical) y extensión del apoyo cruzado o frontal.



5- Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:			·A:		
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	Nº SEM	ANA: 2ª	Nº SESIÓN: 1
CONTEN	IDOS PARA	A TRAB	AJAR: TÉCNICA (GOLPE D	E REVÉS CON	N EFE	CTO LIF	ΓADO)	I .
TIEMPO	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		TAMIENTO TÉCNICO					
PARTE IN		Ejercici de fond	io 1: utilizando media pista p	paralela, realiza	ar un	peloteo	\otimes	
15'	30'	Ejercici del jug golpea de una al impa vertical Un alu	io 2: el profesor lanza con la ador que está sentado en u la pelota fuerte con efecto lif cinta que hace la función de acto, que tiene que ser fuerte	n banco; éste, ftado enviándol doble red (se , seco y con ur	tras e la por debe a na tray	el bote, encima atender rectoria	S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	
PARTE P	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (/	
15'	30'	derech de revetenga u Ejercici (volear sólo de efecto Ejercici pelotec golpeo la golpeo la golpea la cinta Ejercici profeso cruzado	io 3: en la otra media pista, de de revés a revés de la si de la grandor para la pelota co de con efecto liftado superande en con efecto liftado superande en composição 4: el profesor lanza desde lota a cada uno de los alumn en sólo de revés liftado enviar en y con dirección hacia los cor io 5: el jugador golpea las or de la siguiente manera: o y 3º revés paralelo invertido	erda (este), se acto sea fuerte acto sea fuerte ista paralela, on el jugador y incidiendo en dos jugadores riguiente mane on la raqueta y do la cinta de compando la pelota penos. In pelota penos pelotas la revés parales.	el por éste el gol mantiera: an tras o doble ronativa pista cor enco	or abajo o y que orofesor golpea lpe con enen un tes del el bote, ed. mente, y éstos cima de	ELECTION A SECULATION OF SECURATION OF SECULATION OF SECULATION OF SECURATION OF SECUR	
PARTE F			POR EQUIPOS O INDIVID	_	,,	.		
TIEMPO	30'	golpea doble r Open U Venceo Roland Venceo Venceo Juego Venceo Venceo Venceo	JSÁ: dor	ene que supera intos. intos. intos. intos. intos.				
60'	120'	venced	dor 6 pu	ntos.				

TÉCNICA: el golpe de derecha y de revés con efecto liftado.

Golpe de fondo liftado (máxima rotación de la pelota hacia delante) con apoyo cruzado o frontal.

- **Empuñadura:** continental, este o semioeste.

DERECHA LIFTADA



- Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:
- 1 Posición de espera.
- 2 Salida y preparación del golpe.
- 3 Curva de aceleración y apoyo cruzado o frontal.
- 4 Máxima aceleración antes del impacto (vertical) y extensión del apoyo cruzado o frontal.
- 5 Finalización con retención y apoyo de equilibrio.
- Dirección del golpe: cruzada y paralela.
- Trayectoria: parabólica.

REVES LIFTADO



EDUC	A		ENTRENADOR:	NADOR: FECHA:							
TENN	IS. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	Nº SEM	ANA: 3ª	Nº SESIÓN: 1			
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÉCNICA (LOS GOL	PES CON EFE	СТОІ	_IFTADC	DE DER	ECHA Y DE REVÉS).			
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	cos			
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO	te menelele i							
PARTE IN			<mark>io 1:</mark> utilizando media pis o de derecha y de revés.	sta paraieia, r	nanter	ier un					
15'	30'	Ejercic una pe sentad dirigiér cambio Un alu profeso	Ejercicio 2: el profesor lanza con la mano, alternativamente, una pelota a la derecha y otra al revés del jugador que está sentado en un banco; éste, tras el bote, golpea la pelota dirigiéndola hacia las manos del profesor (se debe atender al cambio de empuñadura). Un alumno realiza el mismo ejercicio haciendo el rol del profesor.								
PARTE PI	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO»			rofocor	E				
15'	30'	(volear alterna cambio termina Ejercic pelotec golpeo la golpeo la golpeo éstos reparalel Ejercic éste golpeo de emp	cio 2: en la otra media pista, de de derecha a revés de la se el jugador para la pelota con ea incidiendo en el cambio de	con el jugador. evés (hay que eparación, el dos jugadores r siguiente mane on la raqueta y e empuñadura. CON PROFES e el carro, alter umnos que ha a y un revés o empuñadura. el carro pelota a, un revés o elo incidiendo	Éste incidii apoyo mantie era: an , tras e OR mativa ay en con dir s al jug cruzade	nen un tes del el bote, pista y rección gador y o, una	EJERCOLCIO 1 EJERCOLCIO 3 EJERCOLCIO 4				
PARTE FI			O POR EQUIPOS O INDIVID	UAL							
15'	30'	Wimble Venced Open U Venced Venced Juego	dor 6 pu dor 6 pu	intos. intos. intos.			VEGO 1				
TIEMPO T		4									
60'	120'	1									

4^a semana

TÉCNICA: el servicio liftado.

- **Empuñadura:** continental.

EMPUÑADURA CONTINENTAL



- Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:
 - 1- Posición de partida y protocolo.
 - 2- Preparación del golpe, elevación de la pelota y semiflexión de rodillas.
 - 3- Impacto (de dentro a arriba y hacia afuera) y extensión de rodillas.
 - 4- Finalización del golpe con retención y apoyo de equilibrio.
 - 5- Recuperación a la posición de espera.
- Trayectoria: parabólica.

SERVICIO LIFTADO



LDUCA			ENTRENADOR:	FECHA:						
TENN	IS. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	Nº SEM	ANA: 4ª	N° SESIÓN: 1		
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÉCNICA (EL SERVI	CIO LIFTADO).					
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN	GRÁFIC	cos					
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO							
1 HORA	2 HORAS		<mark>io 1:</mark> utilizando media pist	ta cruzada, r	manter	ner un				
PARTE IN	30'		de derecha y de revés.	ntinontal hote	or lo	noloto	\otimes			
	50	golpeá Ejercic servicio introdu	io 2: con empuñadura co ndola hacia abajo con el canti io 3: desde el cono situado m os liftados hacia su cuadro co ce la pelota dentro del cuad dar la vuelta completa.	o inferior de la nás cerca de la rrespondiente.	raque red, i Si el j	ta. realizar ugador				
		ENTRE				:				
PARTE PI			ENAMIENTO DE «CARRO» (io 1: desde la línea de se			ñadura				
15'	30'	contine momer puede la cade Ejercic de fond comple (sólo s trasero Ejercic	ental, realizar servicio liftado nto del impacto e intentando levantar y girar el talón del piera). io 2: desde el cono situado el do y con empuñadura contine eto del servicio liftado pero inte e puede levantar y girar le para poder pasar la cadera). io 3: igual que los ejercicios e fondo y realizando el movin	parando la ra no mover los ie trasero para ntre la línea de ental, realizar e tentando no m evemente el t	aqueta pies (s pode e servi el movi lover la calón de	a en el sólo se r pasar cio y la imiento os pies del pie				
15'	30'	Ejercic modific desde línea si Ejercic puntos fondo y Venceo Venceo	io 1: juego del rey en cado— (jugar puntos sirviendo la línea de fondo y el segun eñalada). io 2: partido a 11 puntos en sirviendo el primer servicio y el segundo servicio liftado de dor	media pista do el primer se do servicio lifta media pista ci o liftado desde esde la línea se os. os.	ervicio ado de ruzada e la lír	liftado esde la i (jugar nea de				
PARTE FI			POR EQUIPOS O INDIVIDI							
15'	30'	sirviend segund Venced Finalist 3 ^{er} class	1: el juego del pozo —m do el primer servicio liftado d do servicio liftado desde la líne dor	esde la línea de ea señalada). untos. untos. untos.						
60'	120'	1								
100	140	1								

REGLAMENTO: singles.

Relación del tanteo y la posición del jugador a lo largo de un juego.

- 1- Según el tanteo, posiciones de partida para el jugador que saca y para el que resta.
- 2- Cambios de servicio y de lado de pista.

Relación del tanteo y la posición del jugador a lo largo de un tie-break.

- 1- Según el tanteo, posiciones de partida para el jugador que saca y para el que resta.
- 2- Cambios de servicio y de lado de pista.

EDUC	Α		ENTRENADOR:		FECHA:		
	IS. CO	M					
I LIVIN	10. 00	IVI	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º Nº SE	MANA: 5 ^a	Nº SESIÓN: 1
CONTENI	IDOS DARA	A TRAR	 AJAR: REGLAMENTO (L/	A PLINTLIACIÓN	EN EL INDIV	(IDIIAL)	
OONTEN	IDOO I AIG	1 IIIAD	AUAIN. NEOLAIMEINTO (E/	AT ONTO ACION	LIV LL IIVDIV	iboal).	
TIEMPO S	SESIÓN	DEGAI	RROLLO DE LA SESIÓN			GRÁFIC	206
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO			GRAFIC	, <u>,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,</u>
1 HORA	2 HORAS		io 1: calentamiento téc	nico antes de	un partido		
PARTE IN		(modifi	,		-		
15	30'		eloteo fondo-fondo en media	•		C	
			eloteo fondo-red (volea y rei eloteo fondo-red (otro jugad	•		0	
			rvicios.	01).		1 E	Q
		Sorteo	de elección de servicio y d	lel lado de campo).	J E R	
							→ ○
						0	
PARTE P	RINCIPAL	_	ETICIÓN		امال المال		
15'	30'		c <mark>io 1:</mark> competición de indi de 3 <i>games</i> —modificado				
			res juegan golpeando en fo		dibitian y	i c	
				ŕ		6	
		\	10		7		
			dor 10 puntos. F s 5 puntos. 4				
		J Clas	5 5 pantos. 4	Clas	o puntos.		
		COMP	ETICIÓN			-	
15'	30'		io 1: competición de indi	vidual en forma	de liga v al	E	
		mejor	de 3 <i>tie-break</i> —modificad	lo— (2 jugadores			
		jugado	res juegan golpeando en fo	orma de rueda).			
						1	
		Vence	dor 10 puntos.	——— Finalista	7 puntos.		
			s 5 puntos. 4				
DADTE	INIAI	IIIEC/		IDIIAI			_
PARTE FI	30'	4	O POR EQUIPOS O INDIV 1: el winner.	IDUAL			
		Vence	dor 6 punt	os.			
		Vence	dor 6 punt	os.		0	
TIEMPO 1	L ΓΟΤΑL	1					
60'	120'						

REGLAMENTO: competiciones abiertas (open).

Conocimiento de los conceptos a través de una competición abierta (open).

Conceptos básicos:

Categorías: sub-12, sub-14, sub-16 y sub-18. Inscripción: por correo electrónico, teléfono o fax.

Sistema de competición: singles, dobles y consolación.

Sorteo: en el club donde se realiza la competición.

Acceso al listado del orden de juego: en el tablón de anuncios del club organizador,

por teléfono o a través de internet.

Desplazamientos hasta la competición: padres o entrenadores.

Protocolo de calentamiento al inicio de un partido de la competición.

Calentamiento: peloteo fondo/fondo, fondo/red, y servicio.

Sorteo del servicio y del lado de pista.

TENNIS COM		_	ENTRENADOR:		FECHA:			
TENN	IS. COI	VI	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	N° SEM	ANA: 6ª	Nº SESIÓN: 1
CONTENI OPEN).	DOS PARA	TRAB	AJAR: REGLAMENTO (LA	CONFECCIÓN	I Y PA	ARTICIPA	CIÓN EN	UNA COMPETICIÓN
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFI	cos
SESIÓN	SESIÓN		ITAMIENTO TÉCNICO					
1 HORA	2 HORAS	Ejercici						
PARTE IN 15'			nulación para realizar la inscr	ipción.				
15	30'		rteo del cuadro.					
		• Ord	den de los partidos.					
				i 👝 📙				
PARTE PI	RINCIPAL		ETICIÓN					
15'	30'	-	o 1: calentamiento técnico er loteo fondo-fondo en media p	•				\otimes
			loteo fondo-red (volea y rema					+
			loteo fondo-red (volea y rema loteo fondo-red (otro jugador)	•				
			rvicios.	,.				
			de elección de servicio y del	lado de campo).			
			·	·				
			o 2: competición open en r					
			ga al mejor de 4 juegos con					
		dispone	e de una pista, los jugadores	que esperan a	тыша	n).		
30'	60'	-ii-i						
30		Ejercici ⅓ final	o 3: primera ronda.					
			puesto.					
		5° v 6°	puesto.					
		Final.	•					
			dor 1 <u>0</u>					
		Finalist	a 7 5	puntos.				
			3					
		T Glas.		puntos.				
TIEMPO T	OTAL							
· · · · · · · · · · · ·						l	1	

REGLAMENTO: dobles.

Relación del tanteo y la posición de los jugadores de los dos equipos a lo largo de un juego.

- 1- Según el tanteo, posiciones de partida para el equipo que saca y para el que resta.
- 2- Cambios de servicio y de lado de pista.

Relación del tanteo y la posición de los jugadores a lo largo de un tie-break.

- 1- Según el tanteo, posiciones de partida para el equipo que saca y para el que resta.
- 2- Cambios de servicio y de lado de pista.

EDUC	Α	ENTRENADOR:					FECHA:			
	is. co	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMES	TRE:	1º Nº SE	M	ANA: 7 ^a	Nº SESIÓN: 1	
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	 AJAR: REGLAMENTO	 (LA PUNTUAC	IÓN E	EN EL DOBI	E).		
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓ	ÒN				GRÁFIC	OS	
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	CALEN	ITAMIENTO TÉCNICO)						
PARTE IN			o 1: calentamiento técr		partio	do:	Ę	8 1		
15'	30'	PelPelSel	loteo fondo-fondo en m loteo fondo-red (volea y loteo fondo-red (otro ju rvicios. de elección de servicio	/ remate). gador).	ampo.		JERCICIO 1 EJERCICIO 1	•		
PARTE P	RINCIPAL	СОМР	ETICIÓN							
15'	30'	Ejercici vuelta	o 1: competición de c y al mejor de 3 gam n y 4 jugadores juegan)	nes —modificad					● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
			dor 6 p dor 6 p							
15'	30'	Ejercici vuelta arbitrar Venced	etición o 1: competición de o y al mejor de 3 tie-bro n y 4 jugadores juegan) dor	eak —modificad						
PARTE F	NAL	JUEGO	POR EQUIPOS O INI	DIVIDUAL						
15'	30'	Equipo Equipo Equipo Venceo	1: sube y baja de doble VERDE – ROJO y AZU ROJO – AZUL y VERD AZUL – ROJO y VERD dor	JL: puntos DE: puntos DE: puntos			J U E G O O			
TIEMPO 1]								
60'	120'									

8^a semana

REGLAMENTO: competición por equipos.

Conocimiento de los conceptos a través de una competición por equipos. Conceptos básicos:

- Categorías: sub-12, sub-14, sub-16 y sub-18.
- Tipo de competiciones: ligas o eliminatorias de singles, de dobles o de singles y dobles.
- Sistema para la configuración de los equipos: ordenados (de mejor a peor) según su clasificación nacional.
- Inscripción: por correo electrónico, teléfono o fax.
- Sorteo y orden de juego: federación o club organizador.
- Convocatoria de los equipos: el capitán (entrenador del equipo).
- Desplazamientos hasta la competición: padres o entrenadores.
- Protocolo de calentamiento al inicio de un partido de la competición:
- 1- Calentamiento: peloteo fondo/fondo (paralelo), fondo/red (paralelo), y servicio (cruzado).
- 2- Sorteo del servicio y del lado de pista.

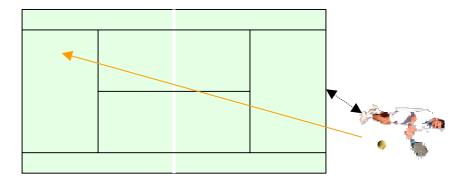
EDUC	A	ENTRENADOR:	FECHA:		
TENN	IS. CO	GRUPO: 11 AÑOS TRIMES	TRE: 1° N° SE	EMANA: 8ª	N° SESIÓN: 1
CONTENI POR EQU		A TRABAJAR: REGLAMENTO (LA CONFEC	CIÓN Y PARTICI	PACIÓN E	N UNA COMPETICIÓN
TIEMPO S	SESIÓN	DESARROLLO DE LA SESIÓN		GRÁF	ICOS
SESIÓN	SESIÓN	CALENTAMIENTO TÉCNICO		1 0.0	
1 HORA	2 HORAS	Ejercicio 1:			
PARTE IN		 Confección de los equipos y orden de los 	s jugadores segúr	n	
15'	30'	su clasificación.			
		Sorteo y orden de juego.			
PARTE P	DINCIDAL	COMPETICIÓN			
		COMPETICION Ejercicio 1: calentamiento técnico en media p	sta [.]	E	
15'	30'	 Peloteo fondo-fondo en media pista. 	ota.	J E R	*
		Peloteo fondo-red (volea y remate).			←
		Peloteo fondo-red (otro jugador).			
		Servicios.		1	
		Sorteo de elección de servicio y del lado de c	ampo.		
		Ejercicio 2: competición por equipos: Equipos formados por 2 jugadores. Se juega	n 2 individuales y	,	
		1 doble (el jugador nº 1 contra el nº 1 y el nº			
		Los individuales se juegan en media pista p			
		en pista entera (en caso de que el resulta			
		jugará el doble). Los partidos son a 1 set al	mejor de 4 juegos	S	
45'	202	(tie-break en 4-4).			
15'	30'	Orden de los partidos:			
		ROJO-AZUL (VERDE-arbitran)		0	
		2 individuales		2	+
		ROJO-VERDE (AZUL-arbitran) 2 individuales		E 🚫	
		VERDE-AZUL (ROJO-arbitran)		E R	
		2 individuales			
				0 2	
					1
PARTE FI		COMPETICIÓN			
15'	30'	ROJO-AZUL (VERDE-arbitran)			
		1 doble ROJO-VERDE (AZUL-arbitran)		E R C	•
		1 doble		C	
		VERDE-AZUL (ROJO-arbitran)			
		1 doble			
		Vencedor			
		Vencedor 10 puntos. Finalista 7 puntos.		E	No.
		Finalista 7 puntos.		E R	
		3 ^{er} clas 5 puntos.		i i	
TIEMPO T	ΓΩΤΔΙ	- 3 ^{er} clas 5 puntos.		0 2	
60'	120'	1			
	1	•			

TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: contención y defensa golpeando con efecto liftado (recuperar tras el golpeo la línea de fondo).

Contención y defensa: en el momento del golpeo, los pies de los jugadores deben estar situados fuera del rectángulo de juego.

Bases del juego: de fondo, predominando el golpe cruzado hacia el punto débil del contrario.

Trayectoria: parabólica.



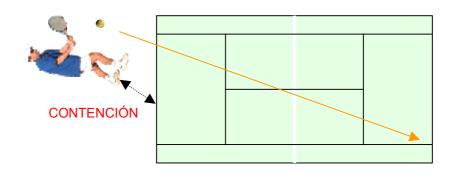
EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:			IA:				
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º	Nº SEM	ANA: 9ª	Nº SESIÓN: 1		
FONDO).		A TRAE	BAJAR: TÁCTICA DE INDIVIDUAL (CONTENCIÓN Y DEFENSA EN EL JUEGO DE							
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os		
SESIÓN	SESIÓN	CALEN	NTAMIENTO TÉCNICO							
1 HORA	2 HORAS		<mark>io 1: utilizando media pis</mark> i	ta cruzada, ı	manter	ner un	<u></u>			
PARTE IN		•	de derecha y de revés.							
15'	30'		io 2: con empuñadura co				c			
			ndola hacia abajo con el cant							
			io 3: desde el cono situado m				1			
			os liftados hacia su cuadro co				_			
			ce la pelota dentro del cuad	iro, pasa al si	guiente	e cono				
		nasta c	dar la vuelta completa.							
							X &			
PARTE P	DINCIDAL	CNTDE	ENAMIENTO DE «CARRO» (CON DDOFFE	OB .		_			
			io 1: el profesor lanza des			ا دا د ء	E J E			
15'	30'		a del jugador y éste tiene q				R C	2		
			a <i>sí</i> o <i>no</i>) si golpea en conte				CI			
			ista) o no (pies dentro de la p				1	1		
			io 2: igual, pero de revés.				Y			
		Ejercic	io 3: igual, pero de derecha y	de revés.			1			
							E			
							E R C			
							i c	1		
							0 3	G G		
							Y	2		
		ENTRE	ENAMIENTO CON «TAREA /	ASIGNADA»			2			
15'	30'	Ejercic	io 1: juego del rey en media	pista paralela	-mod	lificado				
			ar puntos golpeando al segun					\otimes		
			de servicio— y sirviendo e				4			
			e fondo y el segundo servicio				E			
			io 2: partido a 7 puntos en golpeando al segundo bote							
			vicio— y sirviendo el primer				C			
			/ el segundo servicio desde la				0			
			dor 6 puntos.					\otimes		
		Vence	dor 6 puntos.				J E			
								\otimes		
PARTE FI	NAI	COMP	ETICIÓN				2			
15'	30'		1: competición de dobles en f	orma de liga (i	modific	ado)				
10		ouogo	T. competicion de debice en l	orma ao nga (i	noamo	,	U E			
							E G O			
							1 4			
		Vence	dor 6 pun	tos.						
			dor 6 pun							
TIEMPO 1	OTAL	1								
6O'	120'	1				l				

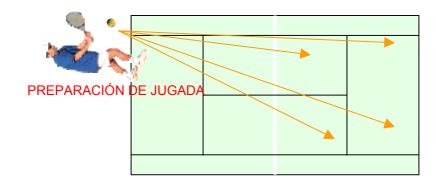
10^a semana

TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: preparación de jugadas (con cambios de dirección), golpeando con efecto liftado o cortado.

Para preparar una jugada con cambio de dirección, los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego en el momento de golpear la pelota.

Dirección y trayectoria: golpe cruzado corto, largo o dejada y paralelo largo o dejada.





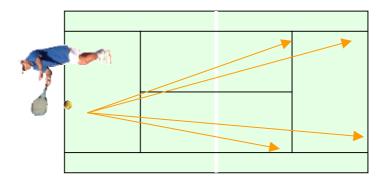
EDUCA		ENTRENADOR: FECHA:			HA:				
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11	AÑOS	TRIMESTR	 E: 1º	Nº SEM	ANA: 10ª	Nº SESIÓN: 1
CONTENI JUGADAS		RA TRA	BAJAR: TÁ	CTICA DE I	NDIVIDUAL	(RECO	NOCER	LAS PR	EPARACIONES DE
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE I	A SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN	SESIÓN	CALEN	NTAMIENTO 1	TÉCNICO				_	
1 HORA PARTE IN	2 HORAS			do media pi					
15'	30'			derecha (dos	jugadores go	ipean e	n rueda		
15	30	Ejercici golpeá	ndola hacia al	mpuñadura c pajo con el car ervicios liftado	nto inferior de	la raque			
PARTE PI	RINCIPAL	ENTRE	ENAMIENTO I	DE «CARRO»	CON PROFE	SOR			
15'	30'			esor lanza de				E J	2
		voz alt (pies d Ejercic Ejercic	a, sí o no) si entro de la pis io 2: igual, per io 3: igual, per	y éste tiene está en posic ta) o no (pies o de revés. o de derecha	ción de prepa fuera de la pis	rar una		E JERC L C L C L C L C L C L C L C L C L C L	1
15'	30'	Ejercici de liga GRUPO	(se juega en r	«A» contra ver » contra 3 ^{er} cla	uzada). ncedor del gruss. del grupo «	ipo «B». :B».		E J E R C C C C C C C C C C C C C C C C C C	
PARTE FI	NAL	COMP	ETICIÓN		<u> </u>				
15'	30'	OPUE							
TIEMPO T	TOTAL	Finalist 3 ^{er} clas	dora	1	7 puntos. 5 puntos.				
TIEMPO T	120'	4º clas		3	3 puntos.				

11^a semana

TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: preparación de jugadas con cambio de derecha invertida, golpeando con efecto liftado.

Para realizar una preparación de jugada con cambio de derecha invertida, los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego y la pelota enviada por el contrincante debe botar en el centro de la pista.

Dirección y trayectorias: golpe cruzado corto o largo y paralelo invertido corto o largo.



EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:							
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1° N°	SEM	ANA: 11ª	Nº SESIÓN: 1		
			BAJAR: TÁCTICA DE INDIV JUGADAS CON CAMBIO DI				NDO SE	HAN DE REALIZ	AR	
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os		
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO	to oruzodo i	mantanar				•	
PARTE IN			i <mark>o 1:</mark> utilizando media pis o de derecha a derecha (dos j				90		5 0	
15'	30'	y uno g	golpea solo). io 2: igual, pero de revés a re io 3: realizar servicios liftados	vés.		R C I C I			\otimes	
						J E R C C I I O	& & & & & & &	Δ Δ Δ		
PARTE P	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (_					
15'	30'	derech (dicien una jug pista) o Ejercic y éste (pies f dentro Ejercic derech cruzad pista.) ENTRI Ejercic golpea Venceo Venceo Ejercic Venceo Venceo	io 1: el profesor lanza desa y al revés del jugador y do en voz alta sí o no) si es gada con cambio de derecha o no (pies fuera de la pista). io 2: el profesor lanza desde tiene que golpear una derectuera de la pista) y una prode la pista) con cambio de de io 3: igual, pero una derectua invertida (pies dentro de a y otro cambio de derecha ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: partido a 7 puntos —m r de derecha). dor	éste tiene que stá en posición invertida (pies el carro pelota cha cruzada e eparación de erecha invertida (pies el a pista), invertida (pies el a pista) el dificado— (se el a pista) el dificado— (se el a pista) el dificado— (se el a pista).	ue recond n de prepa s dentro de as al jugad en contend jugada (po n cambio una dere dentro de dolo se pue	dor, sión bies de la character				
PARTE F 15' TIEMPO 1	30'	Juego de dere Venceo Juego Venceo	D POR EQUIPOS O INDIVIDION 1: el trío —modificado— (la echa). dor	pareja sólo p os. tos.	uede golp	ear June 1				
60'	120'									

12^a semana

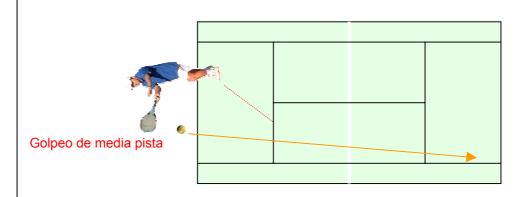
TÁCTICA DELINDIVIDUAL: aproximación a la red golpeando con efecto liftado.

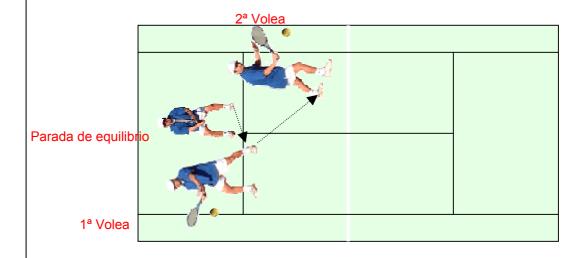
Para realizar una aproximación a la red, es necesario que la pelota enviada por el contrario tenga un bote corto o a media pista.

Secuencia de juego:

- Golpeo de media pista.
- Pasos de aproximación hacia la red dirigidos a cubrir el ángulo de tiro.
- Parada de equilibrio.
- 1ª volea de equilibrio.
- 2ª volea de posición.

Dirección y trayectoria: rasa al hueco.





					1			
EDUC			ENTRENADOR:		FECHA:			
TENN	IS. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	1º Nº SE	M	ANA: 12ª	Nº SESIÓN: 1
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÁCTICA DE INDIVID	DUAL (JUEGO	DE APROX	M	ACIONES	A LA RED)
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO					
1 HORA	2 HORAS		io 1: utilizando la pista enter					
15'	30°	pareja)	y, cuando la pelota bote en e) a la red. io 2: realizar servicios liftados		• • •	R C I C I O 1		
							$\otimes \otimes \otimes \otimes$	Δ Δ Δ Δ
PARTE PI	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (_			
15'	30'	jugado aproxir Ejercio	 io 1: el profesor lanza desd res situados en rueda, mación de derecha y la primel io 2: igual, pero de revés. io 3: igual, pero de derecha o 	y éstos g ra volea de pos	golpean una	- 1 -	•	
15'	30'	_	ETICIÓN io 1: competición de individu	al —modificad	a— en forma	C C C C C C C C C C	•	
		de liga de saq GRUPO 1 ^{er} clas 3 ^{er} clas Vence 3 ^{er} clas	(se juega en media pista par ue, es obligatorio subir a la re con (A) S. de A contra 1 ^{er} clas. de B. 2 s. de A contra 3 ^{er} clas. de B. 2 dor	ralela y, si bota ed). GRUPO «B» 2º clas. de A co nalista	en el cuadro ontra 2º de B 7 puntos	R C C I C I O 1	•	
PARTE FI			O POR EQUIPOS O INDIVID			J		
15'	30'	de saq Vence Juego Vence Vence	1: el trío —modificado— (si ue, es obligatorio subir a la redor	ed). s. s.	en el cuadro	J U E G O O 1		
]						
TIEMPO T		1						
60'	120'							

EDAD: 11 AÑOS TEMPORADA _ _ _ _

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN «2º TRIMESTRE»

1- OBJETIVOS TÉCNICO-TÁCTICOS

• Para conseguir de la 1^a a la 4^a semana.

Practicar los siguientes conceptos técnicos referentes a los siguientes golpes con efecto cortado (con y sin bote):

- Volea de derecha y de revés a una mano.
- Revés cortado a una mano.
- Remate.

Para conseguir de la 5^a a la 8^a semana.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos a la modalidad de dobles:

- Práctica de la posición 1 en la red y 1 en el fondo.
- Acción táctica: golpeo de las pelotas largas con efecto liftado en contención, y aprovechamiento de las pelotas cortas para iniciar jugadas utilizando los cambios de dirección.
- Preparación de jugadas de fondo utilizando el golpe liftado con ángulo corto cruzado.
- Utilización, como táctica de ataque, del cambio de derecha invertida golpeando con efecto liftado y la dejada con efecto cortado.

Para conseguir de la 9^a a la 12^a semana.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos al inicio de jugadas en singles:

- Inicios de jugadas con el servicio y posterior golpe al hueco o a contrapie.
- En el resto del 2º servicio, práctica del cambio de derecha invertido.
- Inicios de jugadas de servicio-red y resto a los pies.
- Práctica para aprender a cubrir el ángulo de tiro en la red.

TEMPORIZACIÓN Y DESARROLLO CONCEPTUAL DE LOS CONTENIDOS QUE SE HAN DE TRABAJAR

1ª semana

TÉCNICA: el remate con efecto cortado.

Remate: golpe de red con efecto cortado por encima de la cabeza del jugador.

Empuñadura: continental.

EMPUÑADURA CONTINENTAL



Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

REMATE CORTADO



1 - Preparación del golpe colocándose por debajo de la trayectoria de

la pelota.



2 - Impacto (de arriba abajo) y extensión del apoyo.



3 - Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Direcciones y trayectoria: golpe paralelo y cruzado, hacia abajo.

EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:									
TENNIS. COM				TDIMESTRE	00	NO OEN		NIA - 42	NO OFOIÓN. 4			
		••	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	20	N° SEN		NA: 1ª	Nº SESIÓN: 1			
CONTENIDOS PARA TRABA		TRAB	L AJAR: TÉCNICA (EL REMA ⁻	TE CON EFEC	то со	RTADO)	•				
			·				•					
TIEMPO SESIÓN DESAF			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFICOS					
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO									
1 HORA PARTE IN	2 HORAS		io 1: utilizando media pista p		ar un p	eloteo	J E					
15'	30'		de tres cuartos de pista contra io 2: utilizando media pista p		ar un n	eloteo	R C	\otimes	ightharpoonup			
			o cortado contra remate.	araicia, realiza	ar arr p	Ciotoo	0	\otimes	→			
		-	io 3: realizar servicios cort	ados o liftado	os hac	ia los	1		Υ			
		conos.										
								\otimes \triangle	40			
PARTE P	RINCIPAL	ENTRE	NAMIENTO DE «CARRO» (CON PROFES	OR							
15'	30'		io 1: los alumnos, desde e				E J E					
			se lanzan una pelota alta y p r en forma de remate dirig				RCI					
		saque.	J				0					
			io 2: el profesor lanza des res situados en la red y éstos			a dos	2	~	Y			
			io 3: el profesor lanza desi			a dos	EJE					
		jugado	res situados en la red y o	éstos golpean	de re		RCI					
		posteri	ormente, con la raqueta tiene	n que tocar la	red.		0					
							3					
									7			
15'	30'	COMP	ETICIÓN				E					
			o 1: liga de dobles —modif				J E R					
		remata	do golpean de globo cortado n).	o; ios dos de	rea voi	lean o	0-0-					
							1 (
									<u> </u>			
			6 puntos.									
			6 puntos. 3 puntos.									
			3 puntos.									
PARTE FI	NAI	IIIEC	O POR EQUIPOS O INDIVIDI	IAI			_					
15'	30'	4	1: el trío —modificado— (el j		do golg	ea de	JUE					
		globo y	[,] la pareja situada en la red, d	e volea o de re			G		1 0 0			
			dor 6 pun 2: el tenis volei —modificado		nres de	fondo	1	- P-				
			a pelota con la raqueta y tra					-				
			o, los de la red rematan los gl	obos).			J					
			dor 6 puntos. dor 6 puntos.				UEGO	—				
			dor 6 puntos.				2		***			
			•									
								-				
TIEMPO T	OTAL											

TÉCNICA: la volea con efecto cortado.

Volea: golpe de red sin bote con rotación de la pelota hacia atrás y apoyo cruzado. Técnica y juego de pies:

Empuñadura: continental con una mano.

EMPUÑADURA CONTINENTAL



Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies: VOLEA CORTADA DE DERECHA Y DE REVÉS



1- Posición de espera.



2 - Salida y preparación del golpe (alta y muy corta).



3 - Acción descendente de la raqueta y apoyo





4 - Impacto (hacia delante) y extensión del apoyo.



5 - Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

FECHA: **EDUCA ENTRENADOR:** TENNIS. COM TRIMESTRE: 2° **GRUPO: 11 AÑOS** Nº SEMANA: 2a Nº SESIÓN: 1 CONTENIDOS PARA TRABAJAR: TÉCNICA (LA VOLEA CON EFECTO CORTADO.) TIEMPO SESIÓN **DESARROLLO DE LA SESIÓN GRÁFICOS** SESIÓN SESIÓN CALENTAMIENTO TÉCNICO 2 HORAS 1 HORA Ejercicio 1: utilizando media pista paralela, realizar un peloteo **PARTE INICIAI** $\blacktriangleright \otimes$ suave de tres cuartos de pista contra volea. 15' 30' Ejercicio 2: utilizando media pista paralela, realizar un peloteo suave de fondo de pista contra volea. Ejercicio 3: realizar servicios cortados o liftados hacia los conos. **ENTRENAMIENTO DE «CARRO» CON PROFESOR PARTE PRINCIPAL** Ejercicio 1: el jugador situado en la valla del fondo de la pista 15' 30' va caminando hacia la red, y al mismo tiempo golpea la pelota hacia arriba de volea de derecha o revés repetidas veces, hasta encontrarse con la red. Cuando llega a la red, el jugador con la misma bola que golpea hacia arriba realiza una volea. Eiercicio 2: el profesor lanza desde el carro pelotas a dos jugadores situados en la red y éstos golpean de volea de derecha y revés, pero tras el golpe tienen que pisar la línea de Eiercicio 3: el profesor lanza desde el carro pelotas a un jugador y éste golpea una volea de derecha o revés y un remate. **ENTRENAMIENTO CON «TAREA ASIGNADA»** 15' 30' Ejercicio 1: partido a 7 puntos en media pista paralela modificado— (un jugador en el fondo y uno en la red. Sirve el jugador de red de volea desde la línea de servicio). Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. Ejercicio 2: igual, pero de dobles. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. JUEGO POR EQUIPOS O INDIVIDUAL **PARTE FINAL** 30' Juego 1: el trío —modificado— (la pareja juega en la volea y el que va solo en el fondo). Vencedor 6 puntos. Juego 2: el winner. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. **TIEMPO TOTAL**

60'

120'

TÉCNICA: el revés cortado a una mano.

Golpe de fondo con rotación de la pelota hacia atrás y apoyo cruzado.

Empuñadura: continental con una mano.

EMPUÑADURA CONTINENTAL



Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

REVES CORTADO A UNA MANO



1 - Posición de espera.



2 - Salida y preparación alta del golpe.



3 - Acción descendente de la raqueta y apoyo cruzado.



4 - Impacto (hacia delante) y extensión del apoyo.



5 - Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Dirección del golpe: cruzada y paralela.

Trayectoria: rasa.

EDUC	Α		ENTRENADOR: FECHA:							
		М								
TENNIS. COM			GRUPO: 11 AÑOS	AÑOS TRIMESTRE: 2º Nº SEI			ANA: 3ª	Nº SESIÓN: 1		
CONTENI	DOS PARA	TRAB	 AJAR: TÉCNICA (EL REVÉS	CORTADO A	UNA MA	NO).				
Total Solvation (Section (Sect										
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os		
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO							
PARTE IN			io 1: desde la línea de servi					\wedge		
15'	30'	raqueta Ejercic	la, realizar un peloteo suave parando la pelota con la y, tras el bote, golpear de revés cortado a una mano. cio 2: igual, pero sin parar la pelota. cio 3: realizar servicios cortados o liftados hacia lo				\otimes	0		
						E J J E F C I I C C I C I C C I I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I I C C C I C C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C I C C C I C C C I C		Δ Δ Δ Δ		
PARTE P	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (j				
15'	30'	Ejercici (volear pista) y Ejercici (volear golpea Ejercici alumno di venceo Venceo Venceo Venceo volear pista) y establica di venceo ve	io 1: utilizando media pi ndo) mantiene un peloteo co v éste golpea de revés cortado io 2: igual que el anterior, per io 3: utilizando media pi ndo) mantiene un peloteo de desde el fondo de la pista de io 4: igual que el ejercicio	sta paralela, on el alumno (o a una mano. o entre dos alusta paralela, fondo con el a revés cortado o anterior, per el anterior, per el anterior, per el anterior de red de ventos.	el profedesde me umnos. el profede umno y éde a una ma ro entre contre contre de paralela en el fond	sor ste no. dos				
PARTE FI			POR EQUIPOS O INDIVID							
15'	30'	que va Venceo Juego Venceo	1: el trío —modificado— (la posolo en la red). solo en la red). dor	untos. untos.	ı el fondo y	/ el				
TIEMPO 1	OTAL	1								
60'	120'	<u> </u>								

GOLPES CON EFECTO: combinación del revés cortado y los golpes de volea y remate.

- Fijación de la técnica de la empuñadura continental.

EMPUÑADURA CONTINENTAL



- Actividades donde se trabajen conjuntamente el revés cortado y los golpes de red.

REVES CORTADO VOLEA DERECHA VOLEA REVES REMATE



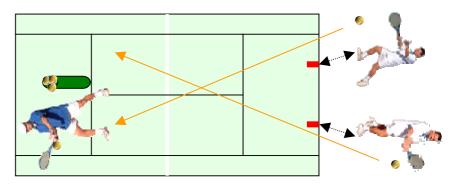
EDUCA			ENTRENADOR:			FECHA:							
TENNIS. COM			GRUPO: 11 AÑOS TRIMESTRE:			No SEM	л ^	ANA: 4ª Nº SESIÓN: 1					
			GRUPO. IT ANOS	TRIMESTRE.	2	N SEIV	1.74	IIIA. 4	N SE	SION. I			
	DOS PAR DE VOLEA		BAJAR: TECNICA (COMBI ATE).	NACIÓN DEL	REVE	S COR	RT.	ADO A	UNA N	MANO Y LOS			
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN					GRÁFICOS					
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO										
1 HORA PARTE IN	2 HORAS		io 1: utilizando media pista p		ar un _l	peloteo	J			\otimes			
15'	30'	Ejercic suave	de fondo de pista contra volea. o 2: utilizando media pista paralela, realizar un pelote de globo de fondo cortado contra remate. o 3: realizar servicios cortados o liftados hacia le					⊗ → ○					
		conos.					E						
							JERCICIO 3	& & & & & & & &		Δ Δ Δ			
PARTE P	RINCIPAL	ENTRE	ENAMIENTO DE «CARRO»	CON PROFES	OR								
15'	30'	jugado mano y	io 1: el profesor lanza des r y éste golpea una aproxima ⁄ una volea de revés.	ción de revés	cortado	o a una	EJERCIC						
		jugado mano ι	io 2: el profesor lanza des r y éste golpea una aproxima una volea (de derecha o revé: io 3: el profesor lanza des	ción de revés o s) y un remate	cortado	o a una	1 0 1 E J						
		jugado	r y éste golpea, alternativame	ente, una volea	y un r	emate.	ERCICIO 3						
15'	30'	Ejercic	ENAMIENTO CON «TAREA a io 1: el rey en media pista p r en el fondo y uno en la red	paralela —mod		. ` .	EJERCICI		⊗ ∢				
		Ejercic fondo	lesde la línea de servicio). io 2: el rey de dobles —mod y una en la red. Sirve des r de la pareja situada en la re	de la línea de			O 1 EJER		⊗ ∢				
		Jugado	i de la pareja siluada en la re	u).			C C O 2	•	○※ ▲				
PARTE FI	NAL	JUEGO	POR EQUIPOS O INDIVID	UAL					<u> </u>				
15'	30'	Juego en jueg verde y	1: el rey sirviendo el profeso go sobre el jugador azul y e / continúa el punto hasta su fi 2: el tenis volei.	r (el profesor p éste volea hac			JUEGO 1						
							J U E G O 2						
								•	0				
TIEMPO T	OTAL												
60'	120'	1											

5^a semana

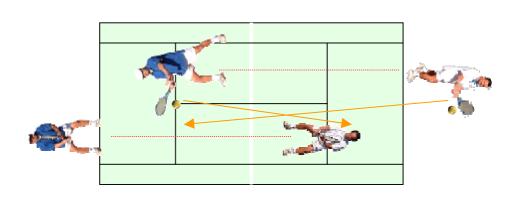
TÁCTICA DE DOBLES: posición de fondo en contención y defensa. Posición de red en ataque.

- 1- Jugador de fondo (contención y defensa): en el momento de golpeo, los pies del jugador deben de estar situados fuera del rectángulo de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: peloteo profundo y cruzado intentando dirigir el golpe hacia el punto débil del contrario.

Secuencia de juego en el ejercicio 1º y 2º de carros (el profesor lanza pelotas pero no las devuelve).



- 1- Jugador de red: mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: ante pelotas fáciles, interceptación del peloteo cruzado con volea rasa dirigida al medio

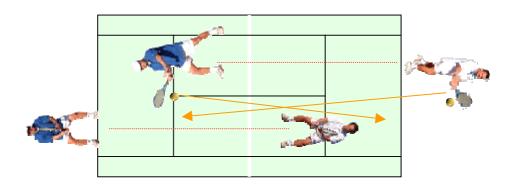


EDUC	Α		ENTRENADOR:	FECHA:					
TENNIS. COM			GRUPO: 11 AÑOS TRIMESTRE: 2°		2º Nº SEM		ANA: 5ª	Nº SESIÓN: 1	
			OROI O. IT AROO	TIMILOTIL.		1417	-11A. J	N OLOIC	,,,,,
CONTENI PISTA).	IDOS PAR	A TRAE	BAJAR: TÁCTICA DE DOB	LES (JUEGO	EN LAS PO	วร	ICIONES	DE FONI	OO DE LA
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os	
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		TAMIENTO TÉCNICO						
PARTE IN		de fond	io 1: utilizando media pista d	cruzada, realiza	ar un peloteo	E	\otimes		
15'	30'	Ejercic	io 2: igual, pero cambiando di io 3: realizar servicios cortac		nacia la zona	ERCICIO 1 EJ	8		
						E R C I C I O 3	8888		
PARTE P	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (E			
15'	30'	jugado siempro recupe fondo o	io 1: el profesor lanza des res situados en el fondo de e cruzado, alternativamente rando la posición del centro de dobles. io 2: igual, pero cambiando de	e la pista y é , de derecha de la pista en	stos golpean y de revés,	CICIO			
15'	30'	Ejercici modifici Venced Venced Ejercici Venced	ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: partido a 7 puntos e ado— (sirviendo por arriba ju dor	n media pista lego de fondo d ntos. ntos.		EJJERCCI CI O 1			
PARTE F 115'	30'	Juego	D POR EQUIPOS O INDIVID			JUEG			
		Equipo Equipo Venceo	AZUL – VERDE y ROJO: pu VERDE – ROJO y AZUL: pu ROJO – AZUL y VERDE: pu dor	ntos ntos ntos.		0 1			
TIEMPO 1	TOTAL	1							
60'	120'								

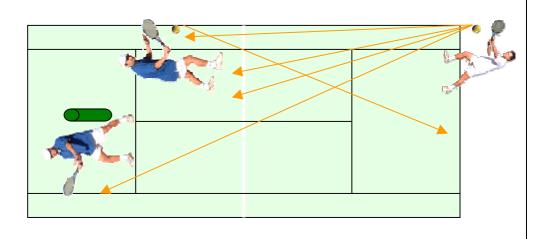
6ª semana

TÁCTICA DE DOBLES: posición de red en ataque.

- 1- Jugador de red: mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: ante pelotas fáciles, interceptación del peloteo cruzado, con volea rasa dirigida al medio.



Secuencia de juego en el ejercicio 1º y 2º de carros (el profesor lanza pelotas pero no las devuelve).

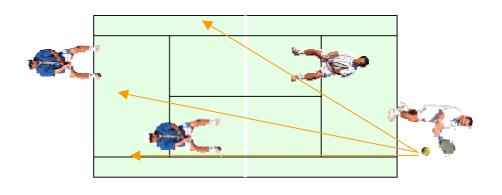


EDUCA TENNIS. COM			ENTRENADOR:		FECHA:			
TENN	IS. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	2º Nº SI	M	ANA: 6ª	Nº SESIÓN: 1
CONTENI	DOS PARA	TRAB	 AJAR: TÁCTICA DE DOBLE	S (JUEGO EN	LAS POSIC	OI	NES DE I	LA RED).
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO					
PARTE IN		Ejercic de fond	<mark>io 1:</mark> utilizando media pista c	ruzada, realiza	ar un pelote	ן כ	\otimes	
15'	30'	Ejercic	io 2: igual, pero cambiando de io 3: realizar servicios cortac		nacia la zon	1 1 5	8	
						3	8888	
PARTE P	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (
15'	30'	jugado tanto c siempr poder i	io 1: el profesor lanza des r situado en el fondo de la pruzado como paralelo. El jug e en paralelo con respecto nterceptar todas las pelotas dio 2: igual, pero cambiando de	pista y éste p ador de red tie al jugador de jue se dirijan a	uede golpea ene que esta e fondo para	r E		
15'	30'	Ejercic de red fondo jugado por el c	ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: peloteo cruzado sobre la tiene que estar en paralelo y éste ha de intentar realiz r situado en la red. Los juga que falla. io 2: igual, pero cambiando de	a zona marcad con respecto a car un pasant adores que es	al jugador de e paralelo a		⊗	
PARTE FI	NAL	JUEGO	O POR EQUIPOS O INDIVIDI	JAL				
15'	30'	Juego Equipo Equipo Equipo Venceo Venceo Juego Venceo	1: sube y baja de dobles. AZUL – VERDE y ROJO: pu VERDE – ROJO y AZUL: pu ROJO – AZUL y VERDE: pu dor	ntos ntos ntos ntos. ntos. no se pueden t	irar globos).	J E C C C C C C C C C C C C C C C C C C		
TIEMPO T								
60'	120'							

7ª semana

TÁCTICA DE DOBLES: posición de fondo en preparación de jugada. Posición de red en ataque.

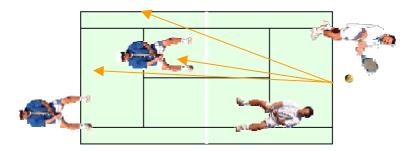
- 1- Jugador de fondo (preparación de jugadas): significa que el jugador ha tomado la iniciativa y golpea con los pies dentro del rectángulo de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: preparación de jugada con cambio de dirección.
 - Golpe paralelo o al medio semi-raso.
 - Golpe cruzado corto.
 - Golpe paralelo en forma de globo liftado (sobre el jugador que está en la red).
 - Golpe cruzado en forma dejada (sobre el jugador que está en el fondo).



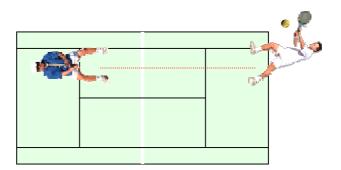
EDUCA			ENTRENADOR: FECHA			ECHA:				
TENNI	IS. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	2°	N°SEM.	ANA: 7ª	NºSESIÓN: 1		
			AJAR: TÁCTICA DE DOBL — Y RED EN ATAQUE).	ES (COMBINA	ACIÓN	DE LA	S POSICIONES DE FONDO —			
TIEMPO S	ESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os		
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		TAMIENTO TÉCNICO							
PARTE IN			<mark>io 1:</mark> utilizando media pista c do diciendo en voz alta <i>sí</i> ca				\otimes			
15'	30'	los pies golpee Ejercici Ejercici	os pies fuera del rectángulo de juego y <i>no</i> cada vez que se polpee con los pies dentro del rectángulo de juego. Ejercicio 2: igual, pero cambiando de lado. Ejercicio 3: realizar servicios cortados o liftados hacia las zonas narcadas.		ER CLOS OF THE PROPERTY OF THE					
PARTE P	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (
15'	30'	jugador siempre diciend cuando Ejercici Ejercici jugador tanto co siempre poder in	io 1: el profesor lanza descres situados en el fondo de e cruzado, alternativamente o sí cuando golpean en do golpean en ataque. io 2: igual, pero cambiando de io 3: el profesor lanza des r situado en el fondo de la pruzado como paralelo. El jugue en paralelo con respecto io 4: igual, pero cambiando de io 4:	e la pista y é , de derecha lefensa o con e lado. de el carro p pista y éste p ador de red tie al jugador de	stos go y de tención pelotas uede g ene que e fondo	a un colpear e estar o para	EJERCCICIO 1 1 EJERCCICIO 3			
15'	30'	Ejercici modific botar d Vencec Vencec Ejercici Vencec	ENAMIENTO CON «TAREA A to 1: partido a 7 puntos el tado— (si bota en el cuadro tos veces). tor	n media pista de saque ha ntos. ntos. e lado. ntos.			EJERCI CIO 1			
PARTE FI	NAL		POR EQUIPOS O INDIVIDI							
TIEMPO T	30'	cuadro Equipo Equipo Venceo Venceo Juego golpeo Venceo	1: sube y baja de dobles — de dobles, hay que dejar bot AZUL – VERDE y ROJO: pu VERDE – ROJO y AZUL: pu ROJO – AZUL y VERDE: pu dor	ar dos veces). ntos ntos ntos ntos. ntos (se juega ela pista sombre	en forr		U C C C C C C C C C C C C C C C C C C C			
60'	120'	1								

TÁCTICA DE DOBLES: posición de fondo y de red en ataque.

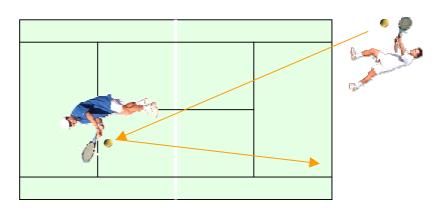
- 1- Jugador de fondo (preparación de jugadas con cambio de derecha invertida): los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego y la pelota enviada por el contrincante debe botar por la parte del revés del jugador.
- 2- Acción que se ha de realizar: preparación de jugada con cambio de derecha invertida.
 - Golpe paralelo al medio (entre el jugador del fondo y el situado en la red)
 - Golpe paralelo al cuerpo del jugador situado en la red.
 - Golpe paralelo al pasillo del jugador situado en la red.
 - Golpe cruzado en abertura corta al jugador situado en el fondo.



1- Jugador de red: mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.



2- Acción que se ha de realizar: ante pelotas fáciles, interceptación del peloteo cruzado con volea rasa dirigida al medio.



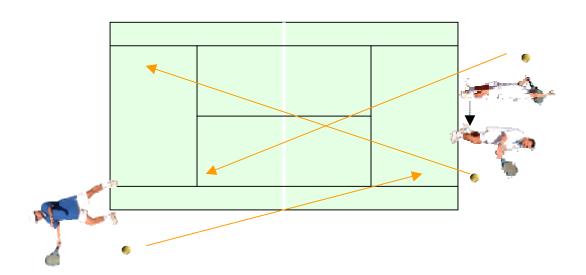
EDUC	A	ENTRENADOR: FECHA:						
	IS. COI	M	ODUDO 11 - Se -	TD11	00 110 5		A N 1 A - A - A	luo ofición
	10. 001		GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE	2º Nº SE	:M	ANA: 8 ^a	Nº SESIÓN: 1
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÁCTICA DE DOBLE	S (POSICIÓN	DE FONDO	Υ	DE RED E	EN ATAQUE).
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	OS
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO					
1 HORA PARTE IN	2 HORAS		io 1: utilizando media pista o					
15'	30'	los pie golpee Ejercic	do diciendo en voz alta sí ca s dentro del rectángulo de ju con los pies fuera del rectáng io 2: igual, pero cambiando de io 3: realizar servicios cortado das.					
PARTE P	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (-			
15'	30'	Ejercic jugado siempri cuando conten Ejercic Ejercic jugado forma jugado respec pelotas Ejercic modific prepara Venceo Venceo Venceo Venceo	io 1: el profesor lanza des res situados en el fondo de e cruzado tanto de derecha o golpean en forma de ataquición o defensa. io 2: igual, pero cambiando de la de ataque tanto golpeos crir de red tiene que estar to al jugador de fondo para se que se dirijan a su zona. io 4: igual, pero cambiando de ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: partido a 7 puntos e cado— (si bota en el cuadro ar una jugada). dor	de el carro pe la pista y é como de revé ue y no cuand e lado. Side el carro pista para que uzados como siempre en poder intercepe e lado. ASIGNADA» n media pista de saque hay ntos. e lado. ntos. e lado. ntos.	elotas a dos stos golpear s, diciendo s o golpean er pelotas a ur ue golpee er paralelos. E paralelo cor otar todas las			
PARTE FI	NAL	JUEGO	O POR EQUIPOS O INDIVID	UAL				
15'	30'	Juego modific jugado abertur punto h	1: el rey poniendo la pelot cado— (el profesor pone la ramarillo y éste golpea pra corta cruzada o paralela nasta su finalización. 2: igual, pero cambiando de la	ta en juego e pelota en ju reparando un rasa al pasillo	ego sobre e a jugada er	ן 5 ר ו		
60'	120'	1						
00	120	Ì					1	

TÁCTICA DE SINGLES: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} **servicio**: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acción que se ha de realizar: servicio abierto y posterior golpeo al hueco (servicio a los dos cuadros).

Concepto del resto del 1^{er} **servicio**: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el golpe posterior al servicio.

Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés del adversario.

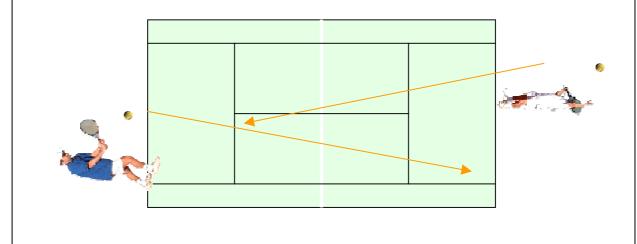


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario.

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar tomar la iniciativa en el golpe posterior al resto.

Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés, al hueco o al punto débil del contrario.

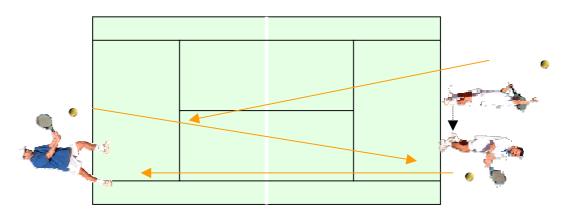


EDUC	A		ENTRENADOR: FECHA:			\:			
	IS. COI	M	CDUDO: 44 A ÑOS	TDIMECTOS	00 NO 0-	N #	A NI A - C2	NO OFCIÓN: 4	
			GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	Nº SE	١٧١	ANA: 9 ^a	Nº SESIÓN: 1	
			│ BAJAR: TÁCTICA DE IND ECO— Y RESTO —AL REV		CIOS DE JU	JG	ADA DE	L SERVICIO —CON	
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os	
SESIÓN	SESIÓN	CALE	NTAMIENTO TÉCNICO						
1 HORA PARTE IN	2 HORAS	-	io 1: utilizando media pista p	paralela, realiz	ar un peloted	E			
15'	30'		io 2: realizar servicios corta al hueco, contra restos dirigida			F C I C I C I	\otimes \bullet		
						E J E F C I C I C I C I C I C I C I C I C I C	▼ ⊗ ⊗ ⊗		
PARTE PI	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (
15'	30'	le lanza al hued Ejercic Ejercic servicio marcad	io 2: igual, pero cambiando d io 3: el profesor desde la os cortados sobre el jugador	ue golpee el po e cuadro. I línea de se y éste resta l	osterior golpe	F C I C I C I C I C I C I C I C I C I C		1	
15'	30'	Ejercic equipo otro qu zona n golpeo verde r El juga posteri	enamiento con «Tarea a rojo realiza la siguiente accionare resta —éste sin seguir el proporto de la resta de la siguiente accionarcada; el jugador que ha al hueco y finaliza el punticaliza la misma acción. Ador que sirve tiene que or golpe al hueco para anotario 2: igual, pero cambiando la	cruzada —mo sión: un jugado unto— en direc servido realiza o. Acto seguio introducir el seguiose un punto).	or sirve hacia cción hacia la a el posterior do, el equipo servicio y el	1 1			
PARTE FI	NAL	JUEGO	O POR EQUIPOS O INDIVID	UAL					
15'	30'	Venced Finalist 3 ^{er} clas	1: el pozo en media pista par dor	ntos. ntos. intos.		J E G C C	8		
TIEMPO T									
60'	120'								

TÁCTICA DE SINGLES: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} servicio: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acción que se ha de realizar: 1^{er} servicio dirigido al medio y posterior golpeo a contra pie (servicio a los dos cuadros).

Concepto del resto del 1^{er} servicio: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el golpe posterior al servicio. Acción que se ha de realizar: resto dirigido al hueco.

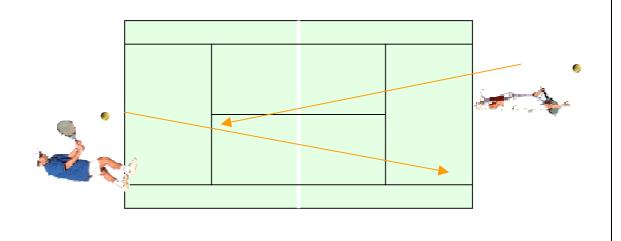


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del resto para intentar tomar la iniciativa en el posterior golpe al resto.

Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés, al hueco o al punto débil del contrario.

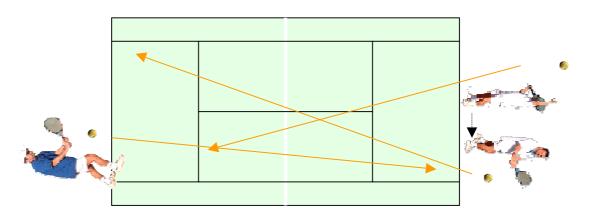


			1								
EDUC			ENTRENADOR:		FECH	IA:					
IENN	IS. COI	IVI	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE	2°	Nº SEM	1/	ANA: 10 ^a	Nº SES	IÓN: 1	
			BAJAR: TÁCTICA DE IND ITRAPIE— Y RESTO —AL F		CIOS	DE JU	G/	ADA DEI	L SERV	ICIO -	-CON
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN					GRÁFIC	os		
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO					0.0.0.0			
1 HORA	2 HORAS		io 1: utilizando media pista p	oaralela, realiz	ar un i	peloteo	E				
PARTE IN	IICIAL	de fond		,			E		_		h
15'	30'		io 2: realizar servicios corta a contrapie, contra restos diriç			osterior	0-0-0 1	$\otimes \otimes \otimes$			
							E J E R C I C I O 2	$\otimes \otimes \otimes$			
PARTE P	RINCIPAL	ENTRE	ENAMIENTO DE «CARRO» (CON PROFES	OR						
15'	30'	le lanza a contr Ejercic Servicio marcad Ejercic	io 2: igual, pero cambiando dio 3: el profesor desde la os cortados sobre el jugador	ue golpee el p e cuadro. I línea de se y éste resta e cuadro. ASIGNADA» cruzada —mo sión: un jugado	ervicio hacia I	r golpe realiza a zona o— (el e hacia	■J■RC_C_C_O 1 ■J■RC_C_C_O 3 ■J■RC_C_C_O 1			2	
PARTE FI	NAI	zona n golpeo verde r El jug posteri Ejercic	narcada; el jugador que ha a contrapie, y finaliza el pur realiza la misma acción. ador que sirve tiene que or golpe al hueco para anotar io 2: igual, pero cambiando la	servido realizanto. Acto segui introducir el rse un punto). a media pista c	a el po ido, el servicio	osterior equipo o y el			<u> </u>		
15'	30'	4	1: el juego de la pareja.	UAL			J)	
		Venced Venced Juego Roland Venced Wimble	dor 6 p dor 6 p 2: gran slam individual. I Garros dor 6 p	untos. untos.			SEGO 1 JUEGO 2				
TIEMPO 1]									
60'	120') -	

TÁCTICA DE SINGLES: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} servicio: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acción que se ha de realizar: 1^{er} servicio dirigido al medio y posterior golpeo al hueco (servicio a los dos cuadros).

Concepto del resto del 1^{er} **servicio**: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el posterior golpe al servicio. Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés.

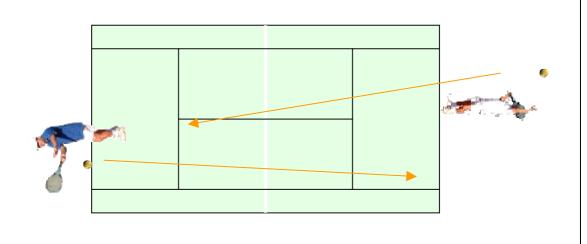


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario.

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del resto para intentar tomar la iniciativa en el posterior golpe al resto.

Acción que se ha de realizar: resto con cambio de derecha dirigido al hueco.

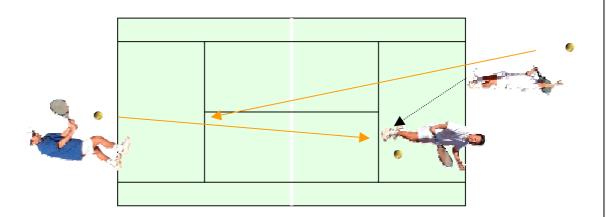


EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:								
TENNI	S. COI	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	2° N°	SEMA	ANA: 11ª	Nº SESIÓN: 1	I		
			BAJAR: TÁCTICA DE IND ECO O A CONTRAPIE— Y F				GADA DEL SERVICIO —CON DERECHA).				
TIEMPO S	ESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os			
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO					•			
PARTE IN			o 1: utilizando media pista p lo intentando introducir la bola					T			
15'	30'	Ejercici marcac	o 2: realizar servicios cortado las y posterior golpe al hueco mbio de derecha.	os o liftados ha	icia las zo	nas 🔓			▶ ○		
PARTE PI	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (
15'	30'	le lanza golpe a Ejercici Ejercici servicio cambiá	o 1: el jugador realiza un se a una pelota desde el carro p al hueco o a contrapie. o 2: igual, pero cambiando de o 3: el profesor desde la os cortados sobre el revés indose de derecha. o 4: igual, pero cambiando de	eara que golpe e cuadro. línea de se del jugador	e el poste	erior R					
15'	30'	Ejercici Vencec Vencec Ejercici	enamiento con «Tarea a o 1: partido a 7 puntos en me dor	edia pista cruza ntos. ntos. alela.	ada.	EJERCICIO 1 EJRRCICIO 2			> 0		
TIEMPO T	30'	Juego Venceo Venceo Juego Open U Venceo Open d	D POR EQUIPOS O INDIVIDU 1: el juego de la pareja. dor	untos. untos. untos.		J U E G O O 2					
60'	120'	ł									

TÁCTICA DE SINGLES: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} servicio: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acción que se ha de realizar: 1^{er} servicio y posterior aproximación a la red.

Concepto del resto del 1^{er} servicio: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el golpe posterior al servicio. Acción que se ha de realizar: resto a los pies.

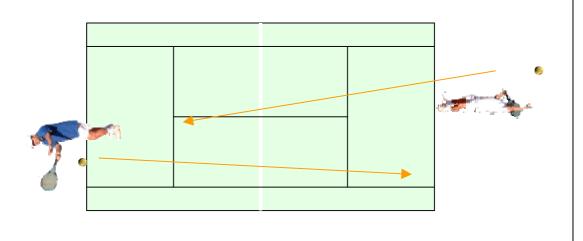


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome en el resto la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario.

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del resto para intentar coger la iniciativa en el posterior golpe.

Acción que se ha de realizar: resto con cambio de derecha dirigido a contrapie, al hueco o al punto débil del contrario.



EDUC	Δ		ENTRENADOR:		FECH	IA:		
	IS. COI	M						
	io. 00i		GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	20	Nº SEM	IANA: 12ª	Nº SESIÓN: 1
			BAJAR: TÁCTICA DE IND			DE JUC	GADA DEI	SERVICIO —CON
		LA RED	— Y RESTO —A LOS PIES (O AL HUECO)				
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO io 1: utilizando media pista d	ruzada realiz	ar un r	neloteo		
PARTE IN			do intentando introducir la bol				1	
15'	30'		io 2: realizar servicios cortac				R C	
			nación a la red y primera dirigidos hacia la zona marca		sicion,	contra		
			ug.u.uuu.u.u.					
								0
PARTE PI	RINCIPAL	ENTRE	ENAMIENTO DE «CARRO» (CON PROFES	OR			
15'	30'		io 1: el jugador realiza un s				E J E	
			el profesor le lanza una pelo la primera volea de posición.		arro pa	ira que	R C I	
		Ejercic	<mark>io 2</mark> : igual, pero cambiando d	e cuadro.			6	
			io 3: el profesor desde la os cortados sobre el resto d				1	
		hacia la	a zona marcada.		010 100	anigo	J E	
		Ejercic	io 4: igual, pero cambiando de	e cuadro.			C	
							0 3	
							E	
15'	30'		ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: partido a 7 puntos e		naral	lela 🕳		
		modific	ado— (realizando servicio y ı	red en los 2 se			c l o	O
			dor 6 pu dor 6 pu				1	
		Ejercic	io 2: el rey en media pista pa	ralela —modifi				
		primer opciona	servicio hay que subir a	la red y el	segun	ndo es		
		Орсіон	ar).					C
							2	
							\otimes	
PARTE FI	NAI	COMP	ETICIÓN				Ę.	
15'	30'	Ejercic	io 1: torneo individual en med		na de l	liga.	E O	
		GRUPC) «A» GRL	JPO «B»			CIO	
							1	
							8	
			dor de A contra B. Vencedor . ta 7 pun		10 p	untos.		
		2º clas	. Contra 2º clas. 3 ^{er} clas		5 pı	untos		
			3 pun		•			
TIEMPO T]						
60'	120'							

EDAD: 11 AÑOS TEMPORADA _ _ _ _

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN «3er TRIMESTRE»

1- OBJETIVOS TÉCNICO-TÁCTICOS

• Para conseguir de la 1^a a la 4^a semana.

Practicar los siguientes conceptos técnicos relativos a los diferentes golpes con efecto liftado.

- Golpes de derecha y de revés con efecto liftado.
- Servicio liftado.

Recordar las siguientes nociones del reglamento y los tipos de competición:

- Reglamento de singles y dobles.
- Tipos de competición: individual y por equipos. Identificación de los roles pertinentes.

• Para conseguir de la 5^a a la 8^a semana.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos a la modalidad de singles:

- Acción táctica: golpeo de las pelotas largas con efecto liftado, en contención, y aprovechamiento de las pelotas cortas para iniciar una jugada utilizando los cambios de dirección.
- Preparación de jugadas utilizando el golpe liftado con ángulo cruzado corto.
- Utilización, como táctica de ataque, del cambio de derecha invertida golpeando con efecto liftado y la dejada con efecto cortado.

Practicar los siguientes conceptos técnicos relativos a los siguientes golpes con efecto cortado (con y sin bote):

- Volea de derecha y de revés a una mano.
- Revés cortado con una mano.
- Remate.

• Para conseguir de la 9^a a la 12^a semana.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos a la modalidad de dobles:

- Práctica de la posición 1 en la red y 1 en el fondo.
- Acción táctica: golpeo de las pelotas largas con efecto liftado y en contención, y aprovechamiento de las pelotas cortas para iniciar jugadas utilizando los cambios de dirección.
- Preparación de jugadas de fondo utilizando el golpe liftado con ángulo corto cruzado.
- Utilización, como táctica de ataque, del cambio de derecha invertida golpeando con efecto liftado y la dejada con efecto cortado.

Practicar los siguientes conceptos tácticos relativos al inicio de jugadas en singles:

- Inicios de jugadas con el servicio y posterior golpe al hueco y a contrapie.
- En el resto del 2º servicio, práctica del cambio de derecha invertido.
- Inicios de jugadas de servicio-red y resto a los pies.
- Práctica para aprender a cubrir el ángulo de tiro en la red.

TEMPORIZACIÓN Y DESARROLLO CONCEPTUAL DE LOS CONTENIDOS QUE SE HAN DE **TRABAJAR**

1ªsemana TÉCNICA: el golpe de derecha y de revés con efecto liftado.

Golpe de fondo liftado (máxima rotación de la pelota hacia delante) con apoyo cruzado o frontal.

Empuñadura de derecha: este o semioeste. Empuñadura de revés: continental o este.

DERECHA LIFTADA



Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

- 1 Posición de espera.
- 2 Salida y preparación del golpe.
- 3 Curva de aceleración y apoyo cruzado o frontal.
- 4 Máxima aceleración antes del impacto (vertical) y extensión del apoyo cruzado o frontal.
- 5 Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Dirección: golpe cruzado y paralelo.

Trayectoria: parabólica.

REVES LIFTADO



EDUC	Α	•	ENTRENADOR:	DR: FECHA:						
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3°	Nº SEM	IANA: 1ª	Nº SESIÓN: 1		
CONTENI	IDOS PARA	A TRAB	 AJAR: TÉCNICA (LOS GOL	PES CON EFE	ECTO L	IFTADO	O DE DEI	RECHA Y DE REVÉS).		
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFI	cos		
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO							
PARTE IN			<mark>io 1:</mark> utilizando media pis o de derecha y de revés.	sta paralela, i	manten	er un				
15'	30'	Ejercici una pe sentado dirigién debe a	io 2: el profesor lanza con elota a la derecha y otra al o en un banco; éste, tras adola al fondo de la pista p tender al cambio de empuña umno realiza el mismo eje	revés del juga el bote, golp or encima del dura).	idor que ea la profes	e está pelota or (se	E R C C C C C C C C C C C C C C C C C C			
PARTE P	RINCIPAL	ENTRE	ENAMIENTO DE «CARRO»	CON PROFES	OR					
15'	30'	(volear alterna que indapoyo y Ejercici peloteci golpeo la golp efecto l	ENAMIENTO DE «CARRO» io 3: el profesor lanza desde elotas a cada uno de los al realizan un golpe de derech a incidiendo en el cambio de	con el jugado de derecha y c uñadura, la pr dos jugadores e siguiente mane on la raqueta y o de empuñad CON PROFES e el carro, alte umnos que ha a y un revés e	r. Éste de revés eparaci mantier era: ant , tras e dura y OR rnativar ay en p con dire	debe s (hay ión, el nen un es del l bote, en el mente, bista y ección	# J # R C C C C C C C C C C			
DARTE		éste g derech de emp	io 4: el profesor lanza desde olpea una derecha cruzad a paralela y un revés parale ouñadura y en el efecto liftado	a, un revés delo incidiendo o.	cruzado	o, una	# R R C C C C C C C C C C C C C C C C C			
PARTE FI	1 NAL 30'		D POR EQUIPOS O INDIVID 1: gran slam de dobles.	UAL						
TIEMPO 1	TOTAL	Wimble Venced Open U Venced Venced Juego 2	edon: dor 6 pu dor 6 pu	intos. intos. intos.			J J J J E G G O 2			
60'	120'	<u></u>					<u></u>			

TÉCNICA: el servicio liftado.

Empuñadura: continental.

Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

- 1- Posición de partida y protocolo.
- 2- Preparación del golpe, elevación de la pelota y semiflexión de rodillas.
- 3- Impacto (de dentro a arriba y hacia fuera) y extensión de rodillas.
- 4- Finalización del golpe con retención y apoyo de equilibrio.
- 5- Recuperación a la posición de espera.
 - Trayectoria: parabólica.

SERVICIO LIFTADO



EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:			IA:				
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3°	Nº SEN	ΛA	ANA: 2ª	Nº SESIÓN: 1	
CONTENI	DOS PARA	A TRAB	AJAR: TÉCNICA (EL SERVI	CIO LIFTADO).	1			,	
TIEMPO S			ARROLLO DE LA SESIÓN					GRÁFIC	os	
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO				E			
PARTE IN			io 1: utilizando media piso de derecha y de revés.	ta cruzada, i	mantei	ner un	JER	\otimes		
15'	30'	Ejercic golpeá Ejercic servicio introdu hasta o	io 2: con empuñadura co ndola hacia abajo con el cant io 3: desde el cono situado m os liftados hacia su cuadro co ce la pelota dentro del cuad dar la vuelta completa.	ta. realizar ugador	COLOLO 1 EJEROLOLO 3					
	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (_	ıñadura	Е			
15'	30'	contine momer puede la cade Ejercic de fonccomple (sólo strasero línea diftado. ENTRI Ejercic modific desde línea s Ejercic puntos fondo y Venceo Venceo	io 2: desde el cono situado e do y con empuñadura contine eto del servicio liftado pero in se puede levantar y girar le para poder pasar la cadera). io 3: igual que los ejercicios e fondo y realizando el movin ENAMIENTO CON «TAREA dio 1: juego del rey en cado— (jugar puntos sirvieno la línea de fondo y el segun eñalada). io 2: partido a 7 puntos en sirviendo el primer servicio y el segundo servicio liftado de dor	parando la r no mover los ie trasero para ntre la línea de ental, realizar e tentando no m evemente el s anteriores, p niento complet ASIGNADA» media pista do el primer si do servicio lift media pista ci o liftado desde esde la línea s os. os.	aqueta pies (i pies (i pode e servi el mover la talón de co del servicio ado de ruzada e la líi	a en el sólo se r pasar cio y la imiento os pies del pie esde la servicio ela — liftado esde la (jugar nea de	EJERCICIO 1 Y 2 EJERCICIO 3 EJERCICIO 1 EJERCICIO 2			
PARTE FI	30'		D POR EQUIPOS O INDIVIDI 1: el juego del pozo —n		iugar	nuntos				
TIEMPO 1		sirviend segund Venced Finalist 3 ^{er} class	do el primer servicio liftado d do servicio liftado desde la línd dor	esde la línea ea señalada). ountos. ountos. ountos.			30EGO 1			
60'	120'	<u></u>								

3ª semana

REGLAMENTO: competiciones abiertas (open) en modalidad de individual.

Conocimiento de los conceptos a través de una competición abierta. Conceptos básicos:

- Categorías: sub-12, sub-14, sub-16 y sub-18.
- Inscripción: por correo electrónico, teléfono o fax.
- Sistema de competición: singles y consolación.
- Sorteo: en el club donde se realiza la competición.
- Acceso al listado del orden de juego: en el tablón de anuncios del club organizador, por teléfono o a través de internet.
- Protocolo de calentamiento al inicio de un partido de la competición.
- 1- Calentamiento: peloteo fondo / fondo, fondo / red, servicio.
- 2- Sorteo del servicio y del lado de pista.

EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:			łA:		
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3°	Nº SEM	ANA: 3ª	Nº SESIÓN: 1
CONTENI OPEN).	DOS PARA	A TRAB	AJAR: REGLAMENTO (LA	CONFECCIÓN	Y PA	RTICIPA	CIÓN EN	UNA COMPETICIÓN
TIEMPO S	SESIÓN	DESA	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO					
PARTE IN		Ejercic • Sir	lo 1: nulación para realizar la inscr	inción				
15'	30'	• So	rteo del cuadro. den de los partidos.					
PARTE P	RINCIPAL	COMP	ETICIÓN					
15'	30'	Ejercic Pe Pe Se Sorteo Ejercic (se jue dispondi	io 1: calentamiento técnico er loteo fondo-fondo en media p loteo fondo-red (volea y rema loteo fondo-red (otro jugador) rvicios. de elección de servicio y del io 2: competición open en r ga al mejor de 4 juegos con e de una pista, los jugadores	puntos. puntos. puntos. puntos. puntos.	modifi -4. Si	sólo se		
PARTE FI	NAL							
15'	30'	1						
TIEMPO 1								
60'	120'	1						

REGLAMENTO: competición por equipos.

Conocimiento de los conceptos a través de una competición por equipos.

Conceptos básicos:

Categorías: sub-12, sub-14, sub-16 y sub-18.

Tipo de competiciones: ligas o eliminatorias de singles, de dobles o de singles y

dobles.

Sistema para configuración de los equipos: Ordenados (de mejor a peor) según su clasificación nacional.

Inscripción: por correo electrónico, teléfono o fax.

Sorteo y orden de juego: federación o club organizador.

Convocatoria de los equipos: el capitán (entrenador del equipo).

Desplazamientos hasta la competición: padres o entrenadores.

Protocolo o calentamiento al inicio de un partido de la competición.

Calentamiento: peloteo fondo/fondo, fondo/red, y servicio.

Sorteo del servicio y del lado de pista.

EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:						
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3° N° SI	ΞM	ANA: 4ª	Nº SESIÓN: 1	
CONTENI POR EQU		A TRAB	AJAR: REGLAMENTO (LA	CONFECCIÓN	I Y PARTICI	PA	CIÓN EN	UNA COMPETICIÓN	
TIEMPO S	SESIÓN	DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os	
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO						
1 HORA PARTE IN	2 HORAS	Ejercici			· · · · · · · · · · · · · ·				
15'	30'		nfección de los equipos y oro clasificación.	den de los juga	adores segui	n			
13	30		clasificación. rteo y orden de juego.						
PARTE P	RINCIPAL	_	ETICIÓN						
15'	30'	 Pel Pel Pel Serteo Ejercici Equipo 1 doble Los incen pistijugará (tie-bre COMP Orden ROJO- 2 indivi ROJO- 2 indivi 	E-AZUL (ROJO-arbitran)	oista. Iado de campo Se juegan 2 i 1 y el nº 2 co ia pista parale el resultado se	ndividuales ontra el nº 2 la y el doble ea 2-0 no s). e, e			
PARTE FI	NAL	COMP	ETICIÓN						
15'	30'	ROJO- 1 doble ROJO- 1 doble VERDE 1 doble Venced Venced Finalist	AZUL (VERDE-arbitran) VERDE (AZUL-arbitran) E-AZUL (ROJO-arbitran)	tos. tos.					
6O'	120'	1					1		

TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: combinación de contención y preparación de jugada con cambio de derecha invertida.

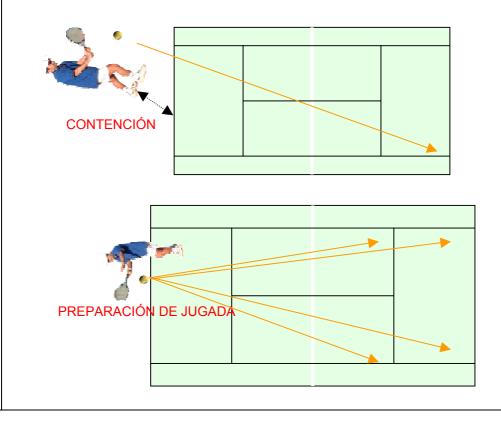
Contención y defensa: en el momento del impacto, los pies de los jugadores deben estar situados fuera del rectángulo de juego.

Bases del juego: de fondo, predominando el golpe cruzado hacia el punto débil del contrario.

Trayectoria: parabólica.

Para realizar una preparación de jugada con cambio de derecha, la pelota tiene que botar corta y por la parte izquierda del centro de la pista. En el momento del golpeo los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego.

Dirección y trayectoria: golpe cruzado corto y largo angulado, paralelo largo o dejada.

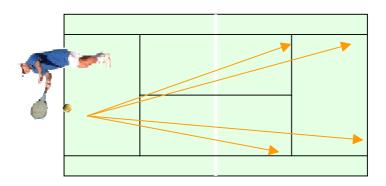


EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:			IA:				
TENN	IS. CO	M	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3°	N° SEN	IANA: 5ª	Nº SESIÓN:	1	
			ABAJAR: TÁCTICA DEL TO LIFTADO Y PREPARA							
INVERTIC		Li LO	TO EII TADO I TREFAR	AOIONEO DE	0007	ADAO (JON OAN		.KEOHA	
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os		
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO io 1: utilizando media pis	ta cruzada i	mantar	or un				
PARTE IN	IICIAL		o de derecha y de revés.	la Ciuzaua, i	mantei	iei uii				
15'	30'	Ejercic	io 2: con empuñadura co				C I			
			ndola hacia abajo con el cant io 3: desde el cono situado n				⋴			
			os cortados o liftados hacia				1			
			ugador introduce la pelota d		adro, p	asa al	J E R			
		siguier	ite cono hasta dar la vuelta co	ompieta.						
	RINCIPAL		ENAMIENTO DE «CARRO» (io 1: el profesor lanza de:		_	s a la	E J E			
15'	30'	derech	a del jugador y éste tiene o	que reconocer	(dicier	ndo en	R C I	2		
			a <i>no</i>) si golpea en contención				0		1	
			o <i>si,</i> si en el momento de go ar una jugada (pies dentro de		iisposic	cion de	1 Y			
		Ejercic	io 2: igual, pero de revés.	. ,			1 E			
		Ejercic	io 3: igual, pero de derecha y	de revés.			J E R			
							10			
							0 3		1	
							Υ -	2		
15'	30'		ENAMIENTO DE «CARRO» (io 1: el profesor lanza de:		_	s a la	E J E			
		derech	a y al revés del jugador y	éste tiene qu	ue rec	onocer	C	Ţ	1	
			do en voz alta sí) si está er con cambio de derecha ir				0			
			no (pies fuera de la pista).	ivertida (pies	uentio	ue ia		2	O	
			io 2: el profesor lanza desde				E J E			
			tiene que golpear una dere iuera de la pista) y una pr				R C			
		``	de la pista) con cambio de de	•		z (p.00	0		_	
			io 3: igual, pero una derecla invertida (pies dentro d				2			
			a y otro cambio de derecha	. ,,						
		pista).	•	(1						
PARTE FI	1 NAL 30'	4	ETICIÓN 1: competición de dobles en f	forma de liga (ı	modific	eado)	J			
13	30	Juego	i. competicion de dobies en i	orina ue liga (I	Houlife	auo).	E G		▼	
							1			
		Vence	dor 6 pun	tos.						
			dor 6 pun							
TIEMPO 1		1								
60'	120'						1			

TÁCTICA DE INDIVIDUAL: preparación de jugadas y aproximación a la red.

Para preparar una jugada con cambio de dirección, los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego en el momento del golpe a la pelota.

Dirección y trayectoria: golpe cruzado corto y largo angulado, paralelo largo o dejada.

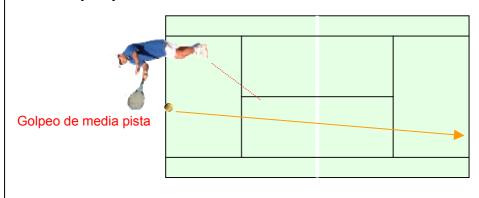


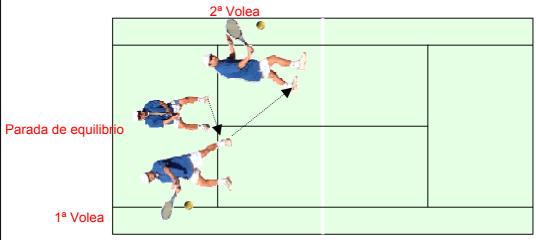
Para realizar una aproximación a la red, es necesario que la pelota enviada por el contrario tenga un bote corto o a media pista.

Secuencia de juego:

- Golpeo de media pista.
- Pasos de aproximación a la red dirigidos a cubrir el ángulo de tiro.
- Parada de equilibrio.
- 1ª volea de posición.
- 2ª volea de ataque.

Dirección y trayectoria: rasa al hueco.





FECHA: **EDUCA ENTRENADOR:** TENNIS. COM **GRUPO: 11 AÑOS** TRIMESTRE: 3° Nº SEMANA: 6a Nº SESIÓN: 1 CONTENIDOS PARA TRABAJAR: TÁCTICA DE INDIVIDUAL (JUEGO DE APROXIMACIÓN A LA RED). TIEMPO SESIÓN **DESARROLLO DE LA SESIÓN GRÁFICOS** SESIÓN SESIÓN CALENTAMIENTO TÉCNICO 1 HORA 2 HORAS Ejercicio 1: utilizando la pista entera, mantener un peloteo de **PARTE INICIAL** dobles y, cuando la pelota bote en el cuadro de saque, subir (la 15' 30' pareja) a la red. Eiercicio 2: realizar servicios cortados o liftados hacia los conos. PARTE PRINCIPAL ENTRENAMIENTO DE «CARRO» CON PROFESOR Eiercicio 1: el profesor lanza desde el carro pelotas al jugador y 30' 15' éste golpea preparando de derecha liftada y realizando una aproximación de derecha a la red. Ejercicio 2: igual, pero de revés. Ejercicio 3: igual, pero de derecha o de revés. 15' 30' COMPETICIÓN Ejercicio 1: competición de individual —modificada— en forma de liga (se juega en media pista paralela y, si bota en el cuadro de saque, es obligatorio subir a la red). clas. de A contra 1^{er} clas. de B. 2º clas. de A contra 2º de B. Finalista 7 puntos. 3^{er} clas. 5 puntos. 4° clas. 3 puntos. JUEGO POR EQUIPOS O INDIVIDUAL **PARTE FINAL** 15' 30' Juego 1: el trío - modificado - (si la pelota bota en el cuadro de sague, es obligatorio subir a là red). Vencedor 6 puntos. Juego 2: el desquace. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. **TIEMPO TOTAL** 120' 60'

TÉCNICA: el revés cortado con una mano.

Golpe de fondo con rotación de la pelota hacia atrás y apoyo cruzado.

Empuñadura: continental con una mano.

Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

- 1 Posición de espera.
- 2 Salida y preparación alta del golpe.
- 3 Acción descendente de la raqueta y apoyo cruzado.
- 4 Impacto (hacia delante) y extensión del apoyo.
- 5 Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Dirección del golpe: cruzada y paralela.

Trayectoria: rasa.

REVES CORTADO



FECHA: **EDUCA ENTRENADOR:** TENNIS, COM GRUPO: 11 AÑOS TRIMESTRE: 3° Nº SEMANA: 7a Nº SESIÓN: 1 CONTENIDOS PARA TRABAJAR: TÉCNICA (EL REVÉS CORTADO A UNA MANO). TIEMPO SESIÓN **DESARROLLO DE LA SESIÓN GRÁFICOS** SESIÓN SESIÓN CALENTAMIENTO TÉCNICO 2 HORAS 1 HORA Ejercicio 1: desde la línea de servicio y utilizando media pista \otimes **PARTE INICIAI** paralela, realizar un peloteo suave parando la pelota con la 15' 30' raqueta y, tras el bote, golpear de revés cortado a una mano. Ejercicio 2: igual, pero sin parar la pelota. Ejercicio 3: realizar servicios cortados o liftados hacia los conos. **ENTRENAMIENTO DE «CARRO» CON PROFESOR PARTE PRINCIPAL** Ejercicio 1: utilizando media pista paralela, el profesor 15' 30' (voleando) mantiene un peloteo con el alumno (desde media pista) y éste golpea de revés cortado a una mano. Ejercicio 2: igual que el ejercicio anterior, pero entre dos Ejercicio 3: utilizando media pista paralela, el profesor (voleando) mantiene un peloteo con el alumno y éste golpea de fondo de revés cortado a una mano. Ejercicio 4: igual que el ejercicio anterior, pero entre dos alumnos. 15' 30' **ENTRENAMIENTO CON «TAREA ASIGNADA»** Eiercicio 1: partido a 7 puntos en media pista paralela modificado— (un jugador golpea de revés cortado en el fondo y uno volea en la red. Sirve el jugador de red de volea desde la línea de servicio). Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos Ejercicio 2: igual, pero de dobles. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos PARTE FINAL JUEGO POR EQUIPOS O INDIVIDUAL 15' 30' Juego 1: el trío —modificado— (la pareja juega en el fondo y el que va solo en la red). Vencedor 6 puntos. Juego 2: el winner. Vencedor 6 puntos. Vencedor 6 puntos. TIEMPO TOTAL 60' 120'

TECNICA: la volea y el remate, con efecto cortado.

Golpe de red sin bote con rotación de la pelota hacia atrás y apoyo cruzado.

Empuñadura: continental con una mano

Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

- 1 Posición de espera.
- 2 Salida y preparación corta y alta del golpe.
- 3 Acción descendente de la raqueta y apoyo cruzado.
- 4 Impacto (hacia delante) y extensión del apoyo.
- 5 Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Dirección del golpe: paralela y cruzada.

Trayectoria: rasa.

VOLEA DE DERECHA



VOLEA DE REVES



Remate: golpe de red con efecto cortado por encima de la cabeza del jugador.

Empuñadura: continental.

Trayectoria del movimiento del brazo y juego de pies:

- 1 -Preparación del golpe colocándose por debajo de la trayectoria de la pelota.
- 2 Impacto (de arriba hacia abajo) y extensión del apoyo.
- 3 -Finalización con retención y apoyo de equilibrio.

Direcciones y trayectoria: golpe paralelo y cruzado, hacia abajo.

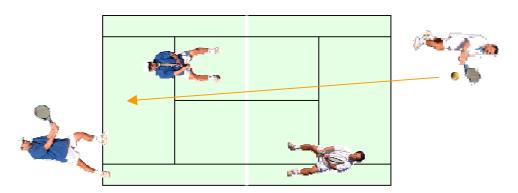
REMATE CORTADO



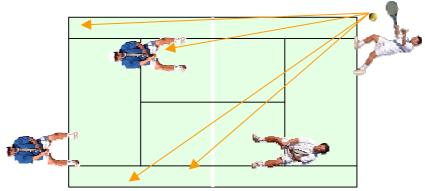
EDUCA TENNIS. COM		N //	ENTRENADOR:			FECHA:						
		VI	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3°	N° SEM	MANA: 8 ^a		Nº SESIÓN: 1			
			AJAR: GOLPES BÁSICOS ES DE VOLEA Y REMATE).		ON DE	LA TÉ	CN	IICA DE	L REVÉS CORT	ADO		
TIEMPO SESIÓN DESAF			RROLLO DE LA SESIÓN				Ī	GRÁFIC	OS			
SESIÓN	SESIÓN		NTAMIENTO TÉCNICO					OKA 1005				
1 HORA	2 HORAS		io 1: utilizando media pista p		ar un p	peloteo	Ę					
PARTE IN	30'		de fondo de pista contra vole				ER	$\mathbf{Q} \blacksquare$	→ ⊗			
15	30		io 2: utilizando media pista ¡ de globo de fondo cortado co		ar un p	peloteo	0 - 0 -	\otimes	\rightarrow			
		Eiercic	io 3: realizar servicios cor	tados o liftado	os had	cia los	O 2					
		conos.					E		-			
							J E R		^			
							CIC	\bigotimes				
							0	XXXX				
							3	ă	Δ			
PARTE PI	RINCIPAL	ENTRE	NAMIENTO DE «CARRO»	CON PROFES	OR		1					
15'	30'		io 1: el profesor lanza des				EJ					
. •			r y éste golpea una aproxima	ción de revés o	cortado	o a una	R	•				
			vuna volea de revés. io 2: el profesor lanza des	sde el carro r	helotas	a un	. C _ C					
			r y éste golpea una aproxima				1	4	0			
		mano ເ	una volea (de derecha o revé	s) y un remate.								
			io 3: el profesor lanza des				E J E					
		Jugado	r y éste golpea, alternativame	ente, una voiea	y un r	emate.	R C I	<u> </u>				
							CIO		QQ			
							3	4				
		ENTRE	NAMIENTO CON «TAREA	ASIGNADA»			EJ					
15'	30'	Ejercic	io 1: el rey en media pista p	oaralela —mod	lificado	— (un	RC		Ι (λ)			
			r en el fondo y uno en la red	. Sirve el jugad	dor de	red de	. C _ O					
			lesde la línea de servicio). io 2: el rey de dobles —mod	dificado (una	naroi	a on ol	1		Ø 1			
			y una en la red. Sirve des				E		\otimes			
			r de la pareja situada en la re				J E R					
							CIC					
							0					
							2		⊗ ▲			
									<u> </u>	$\overline{}$		
DARTE E	NIAI	111501	2 DOD FOLUDOS & 12 DT "T				\downarrow					
PARTE FI	30'		D POR EQUIPOS O INDIVID 1: el rey sirviendo el profeso		one la	nelota	J					
10	30		go sobre el jugador azul y o				G O					
		verde y	continúa el punto hasta su f		,		1					
		Juego	2: el tenis volei.									
									•			
							J					
							EGO					
							2					
)		
		•										
TIEMPO T	120'	-										
UU	140	1										

TÁCTICA DE DOBLES: posición de fondo: pasar de contención y defensa, a preparación de jugada. Posición de red en ataque.

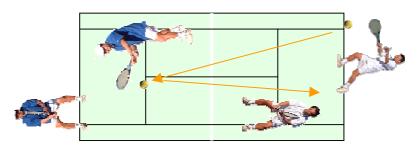
- 1- **Jugador de fondo:** los pies del jugador están fuera del rectángulo de juego (contención o defensa).
- 2- Acción que se ha de realizar: peloteo profundo y cruzado intentando dirigir el golpe hacia el punto débil del contrario.



- 1- **Jugador de red:** mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: preparación de jugada con cambio de dirección.
 - Golpe paralelo al pasillo, con trayectoria rasa.
 - Golpe raso dirigido al cuerpo del adversario situado en la red.
 - Golpe dirigido al ángulo cruzado corto del adversario situado en el fondo.
 - Golpe paralelo en forma de globo liftado sobre el jugador que está en la red.
 - Golpe cruzado en forma de dejada sobre el jugador que está en el fondo.



- 1- **Jugador de red:** mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: ante pelotas fáciles, interceptación del peloteo cruzado con volea rasa dirigida al medio.



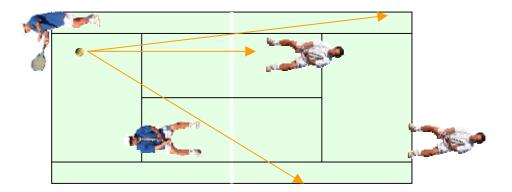
EDUCA TENNIS. COM			ENTRENADOR:			FECHA:					
			GRUPO: 11 AÑOS TRIMESTRE: 3° I			N° SEM	ANA: 9ª	Nº SESIÓN: 1			
CONTENIDOS PARA TRABA DEFENSA A REALIZAR PRE								DE CONTENCIÓN O			
			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFICOS				
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		ITAMIENTO TÉCNICO			1-4	F				
PARTE IN			o 1: utilizando media pista cruzada, realizar un peloteo do diciendo en voz alta sí cada vez que se golpee con				WERE S				
15'	30'	los pies golpee Ejercici Ejercici marcad	s dentro del rectángulo de ju con los pies fuera del rectánç o 2: igual, pero cambiando de o 3: realizar servicios cortado las.	uego y <i>no</i> cada gulo de juego. e lado. os o liftados ha	a vez	que se					
PARTE PI	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (F				
15'	30,	jugador para q golpee Ejercici jugador tanto cr siempre poder in zona. Ejercici	o 1: el profesor lanza des situado en posición de doblue golpee en contención contención contención de preparando jugadas hacia los o 2: igual, pero del otro lado o 3: el profesor lanza des situado en el fondo de la pruzado como paralelo. El jugue en paralelo con respecto enterceptar de volea todas las o 4: igual, pero cambiando de ENAMIENTO CON «TAREA A	es y en el fondaruzado, y, a es conos. de la pista. de el carro pista y éste pista y éste pista dor de red ties al jugador de se pelotas que se lado.	do de l contini pelotas uede g ene que e fond	la pista uación, s a un golpear e estar o para	E E E E E E E E E E E E E E E E E E E				
		modific prepara Venced Venced Ejercici Venced Venced	o 1: partido a 7 puntos e ado— (si bota en el cuadro ar una jugada). dor	de saque, hay ntos. ntos. e lado. ntos.							
PARTE FI	NAL 30'		POR EQUIPOS O INDIVIDION 1: el rey poniendo la pelot		l profe	esor —	Į ———				
TIEMPO T		modific jugador golpea corta cr	ado— (el profesor pone la r amarillo que juega solo en hacia la pareja preparando ruzada o paralela rasa al pasi 2: igual, pero cambiando de la	pelota en jue media pista cr o una jugada illo).	ego so uzada	obre el y éste	1				
60'	120'										

TÁCTICA DE DOBLES: preparación de jugadas con cambio de derecha invertida. Posición de red en ataque.

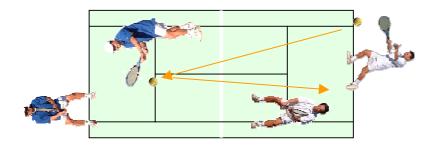
- 1- **Jugador de fondo** (preparación de jugadas con cambio de derecha invertida): los pies deben estar situados dentro del rectángulo de juego y la pelota enviada por el contrincante debe botar por la parte del revés del jugador.
- 2- Acción que se ha de realizar: preparación de jugada con cambio de derecha invertida

Golpe paralelo al medio (entre el jugador del fondo y el situado en la red)

- Golpe paralelo al cuerpo del jugador situado en la red.
- Golpe paralelo al pasillo del jugador situado en la red.
- Golpe cruzado en abertura corta al jugador situado en el fondo.



- 1- **Jugador de red:** mantenimiento de una posición en paralelo respecto al adversario del fondo, situándose entre la línea de servicio y la red para cubrir el globo y su área de juego.
- 2- Acción que se ha de realizar: ante pelotas fáciles, interceptación del peloteo cruzado con volea rasa dirigida al medio.



EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:								
TENNIS. COM			GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	3° N°	Nº SEMANA: 10ª Nº SESIÓN:			IÓN: 1		
CONTENUDOS DADA TE				505150 /							
			ABAJAR: TÁCTICA DE GADAS CON CAMBIO D								
POSICIÓ	N DE RED I										
TIEMPO S			RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os			
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO	to oruzodo i	mantanar				4		
PARTE IN			o 1: utilizando media piso de derecha a derecha (dos				90				
15'	30,	y uno g Ejercici	o 2: igual, pero de revés a re o 3: realizar servicios liftados	vés.		R C I C I O 1	8		\otimes		
						E J E R C C I C C I O 3	⊗ ⊗⊗		Δ Δ Δ		
PARTE P	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO»		_						
15'	30'	revés o de dob Ejercici Ejercici jugadoi otra rea	o 1: el profesor lanza desde de los dos jugadores situado les y éstos golpean siempre d o 2: igual, pero cambiando d o 3: el profesor lanza des res que golpean una vez el alizan un cambio de derecha o 4: igual, pero cambiando d	s en el fondo de derecha inv e lado. de el carro p n contención d invertida.	y en posic ertida. elotas a c	ción R c dos 1					
15'	30'	Ejercici golpeai Venceo Venceo Ejercici Venceo	enamiento con «tarea de 1: partido a 7 puntos —mor de derecha). dor	nodificado— (s s. s. o lado de la pis s.	·	ede	8				
PARTE F	INAL	JUEGO	POR EQUIPOS O INDIVID	UAL				<u> </u>			
15'	30'	Juego de dere Venceo Juego Venceo	1: el trío —modificado— (la	pareja sólo p tos. tos.	uede golp	ear GGO 2					
TIEMPO 1		4									
60'	120'	I									

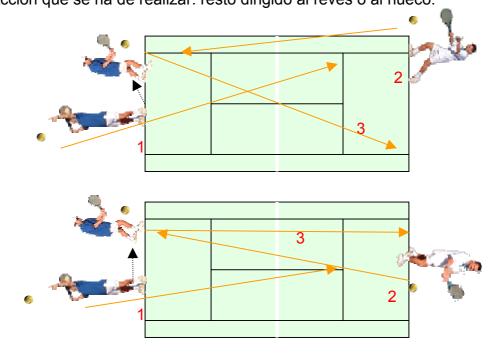
TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} servicio: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acciones que se han de realizar:

1^{er} servicio dirigido abierto y posterior golpeo al hueco (servicio a los dos cuadros).

1^{er} servicio dirigido al medio y posterior golpeo a contrapie (servicio a los dos cuadros).

Concepto del resto del 1^{er} servicio: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el golpe posterior al servicio. Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés o al hueco.

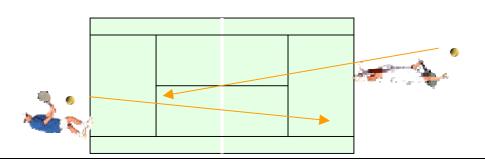


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario.

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del resto para intentar tomar la iniciativa en el golpe posterior.

Acción que se ha de realizar: resto dirigido al revés, al hueco o al punto débil del contrario.

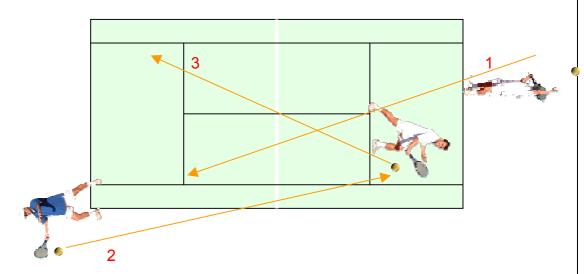


EDUCA		ENTRENADOR:		FECHA:			
TENNIS. COM		GRUPO: 11 AÑOS TRIMESTRE: 3° N° SE		SEM	MANA: 11ª Nº SESIÓN: 1		
		BAJAR: TÁCTICA DE IND ECO O A CONTRAPIE— Y I					
TIEMPO SESIÓ	N DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN SESIÓ	VALUE OALL	NTAMIENTO TÉCNICO					
1 HORA 2 HOR		io 1: utilizando media pista p				\otimes	
15' 30'	Ejercic marcad	do intentando introducir la bol io 2: realizar servicios cortado das y posterior golpe al hueco mbio de derecha.	os o liftados ha	icia las zo	nas		
PARTE PRINCI		ENAMIENTO DE «CARRO» (_			
15' 30'	le lanza al huec Ejercic Ejercic servicio de dere	io 1: el jugador realiza un se a una pelota del carro para q co o a contrapie. io 2: igual, pero cambiando d io 3: el profesor desde la os sobre el revés del jugado echa. io 4: igual, pero cambiando de	ue golpee el po e cuadro. I línea de se r y éste resta	osterior go	olpe 5		
15' 30'	Ejercic Venced Venced Ejercic	ENAMIENTO «TAREA ASIGI io 1: partido a 7 puntos en me dor	edia pista cruza Intos. Intos. ralela.	ada.	E J R R C C C C C C C C C C C C C C C C C	⊗ ↓ ⊗ ↓ ⊗ ↓ ♦	
PARTE FINAL		POR EQUIPOS O INDIVID	UAL		ų		\bigcirc
15' 30'	Venced Venced Juego Open U Venced Open o Venced	1: el juego de la pareja. dor	ountos. ountos.		J J U U U U U U U U U U U U U U U U U U		
TIEMPO TOTAL	<u>- </u>						

12^a semana

TÁCTICA DEL INDIVIDUAL: inicios de jugadas con el servicio y resto.

Concepto del 1^{er} servicio: utilización del servicio para tener la iniciativa del punto. Acción que se ha de realizar: 1^{er} servicio y posterior aproximación a la red. Concepto del resto del 1^{er} servicio: utilización del resto para intentar que el adversario no tome la iniciativa en el golpe posterior al servicio. Acción que se ha de realizar: resto dirigido a los pies.

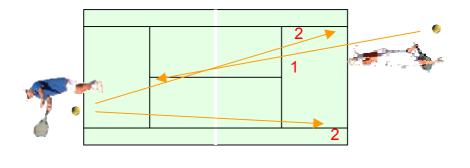


Concepto del 2º servicio: utilización del servicio para intentar que el adversario no tome la iniciativa del punto.

Acción que se ha de realizar: 2º servicio dirigido al revés del adversario.

Concepto del resto del 2º servicio: utilización del resto para intentar tomar la iniciativa en el posterior golpe.

Acción que se ha de realizar: resto con cambio de derecha dirigido a contrapie, al hueco o al punto débil del contrario.



EDUCA			ENTRENADOR: FECHA:		IA:			
TENNIS. COM		М	GRUPO: 11 AÑOS	TRIMESTRE:	20	NO CERA	ANA: 408	Nº SESIÓN: 1
			GRUPO: 11 ANOS	I KIIVIES I KE.	3	IN SEIVI	ANA: 12"	N° SESION: 1
CONTENIDOS PARA TRABAJAR: TÁCTICA DE INDIVIDUAL (INICIOS DE JUGADA DE SERVICIO —CO APROXIMACIÓN A LA RED— Y RESTO —A LOS PIES O AL HUECO).							SERVICIO —CON	
TIEMPO S		DESAF	RROLLO DE LA SESIÓN				GRÁFIC	os
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS		NTAMIENTO TÉCNICO			1 - 4	F	
PARTE IN			<mark>io 1:</mark> utilizando media pista d do intentando introducir la bol				\otimes	
15'	30'	Ejercici aproxir	io 2: realizar servicios cortac nación a la red y primera dirigidos hacia la zona marca	dos o liftados volea de pos	con po	osterior		
							S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	
PARTE PI	RINCIPAL		NAMIENTO DE «CARRO» (_			
15'	30'	red y e la prime Ejercic Ejercic servicio hacia la	io 1: el jugador realiza un sel profesor le lanza una pelota era volea de posición. io 2: igual, pero cambiando de io 3: el profesor desde la os cortados sobre el resto de zona marcada. io 4: igual, pero cambiando de	a del carro par e cuadro. línea de se el jugador y é	a que rvicio	golpee	EJERCI CI C	
15'	30'	Ejercici modific Venced Venced Ejercici	ENAMIENTO CON «TAREA A io 1: partido a 7 puntos e cado— (realizando servicio y o dor	n media pista red en los dos ntos. ntos. ralela —modifi	servicio	os). - (en el	E J J E J J E J J E J J E J E J E J E J	
PARTE FI		-	ETICIÓN				E	<u> </u>
15'	30'	Venced Venced Finalist 2° clas	dor de A contra B. dor	untos.	na de I	ilga.	JE RC I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
TIEMPO T		4º clas	3 pu	intos.				
60'	120'		·					

JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: WINNER FICHA Nº 1

OBJETIVO: TACTICO DE DOBLES MATERIAL: UN

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6 PELOTAS

VARIANTES: SE JUEGA EN FORMA INDIVIDUAL (SIN LOS PASILLOS

DE DOBLES)

MODALIDAD: DOBLES (FONDO-RED)

DESCRIPCIÓN:

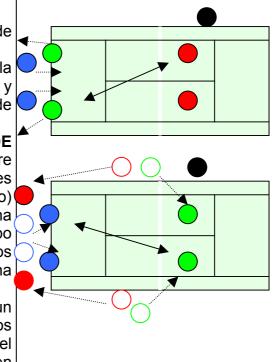
JUGADORES: Hay tres equipos (rojo, verde y azul) de dos jugadores cada uno.

POSICIONES DE INICIO: El equipo rojo (se sitúa en la red) juega contra el equipo verde (se sitúa en el fondo) y el equipo azul espera su turno en el la valla del fondo de la pista.

INICIO DEL JUEGO, PUNTUACION Y CAMBIO DE POSICIONES: El profesor pone la pelota en juego sobre el equipo verde y se inicia un partido al mejor de tres puntos de la siguiente manera: si el equipo de la red (rojo) hace un punto directo (winner) mantiene la posición gana un winner y pasa a jugar contra el equipo azul (el equipo verde pasa a esperar). También si el equipo rojo gana dos de los tres puntos disputados mantiene la posición gana un winner y pasa a jugar contra el equipo azul.

En el caso de que sea el equipo verde el que realice un punto directo o gane dos de los tres puntos disputados saca de la posición al equipo rojo y pasa a jugar contra el equipo azul (pero no gana ningún winner, solo se pueden ganar winners en la posición de red). El cambio de lado tiene que ser muy rápido ya que cuando un equipo pierde la posición de red el profesor pone la pelota en juego en forma de globo para que el equipo que esté en el fondo realice tras el bote un remate contra el equipo que acaba de llegar a la red.

Gana el primer equipo que consiga 7 winners.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL DESGUACE FICHA Nº 2

OBJETIVO: DIVERSION MATERIAL: UN

CARRO DE PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES: 6-8

VARIANTES: SOLO SE GOLPEA DE DERECHA O DE REVES.

MODALIDAD: GOLPEO EN FORMA DE RUEDA.

DESCRIPCIÓN:

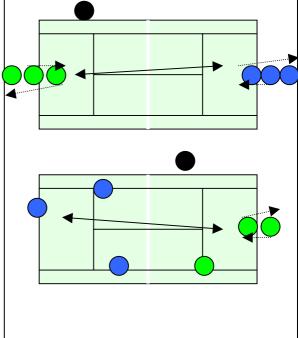
JUGADORES: Hay dos equipos (verde y azul) de trescuatro jugadores cada uno.

POSICIONES DE INICIO: El equipo verde y azul sé posicionan en fila detrás de la línea de fondo.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego sobre uno de los dos equipos.

CAMBIO DE POSICIONES: El primer jugador de la fila tras el bote golpea de fondo y se pone en el ultimo lugar de la fila. Si el jugador que golpea falla la pelota tiene que dejar la raqueta y tiene que jugar con la mano (coger y tirar la pelota). Si el jugador pierde el punto tirando con la mano, se va al desguace. El desguace esta en el pasillo de dobles, él jugador tiene que intentar tocar con su raqueta un golpeo del equipo contrario (tiene que tener como mínimo un pie dentro del pasillo de dobles) de esta manera si lo consigue vuelve a la fila de su equipo y puede jugar con la raqueta.

PUNTUACION: Gana el que envía a todo el equipo contrario al desguace.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: SUBE Y BAJA DE DOBLES FICHA Nº 3

OBJETIVO: TACTICO DE DOBLES MATERIAL: UN

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6 PELOTAS

VARIANTES: SE SUBE A LA RED SI BOTA EN EL CUADRO DE

SAQUE

MODALIDAD: DOBLES

DESCRIPCION:

JUGADORES: Hay tres equipos (rojo, verde y azul) de dos jugadores cada uno.

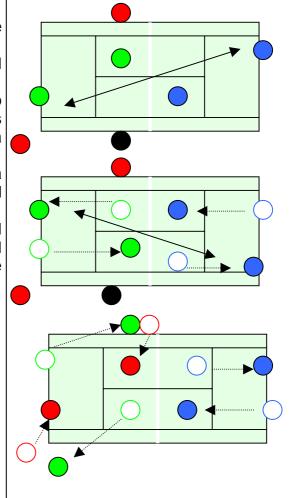
POSICIONES DE INICIO: El equipo verde juega contra el

azul y el rojo espera.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego sobre el equipo azul y éste juega un partido contra los equipos rojo y verde alternándose dos puntos con cada uno de los dos equipos.

CAMBIO DE POSICIONES: Al finalizar el partido pasa a jugar el equipo verde contra el rojo y el azul y por último el equipo rojo juega en contra de los equipos azul y verde.

PUNTUACION: Se juega una liga entre tres equipos al mejor de 11 puntos (juegan dos equipos contra uno). El equipo que va solo y consigue mejor resultado es él que gana.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: LA RUEDA	FICHA N° 4
OBJETIVO: DIVERSION	MATERIAL: UN
	CARRO DE
TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6	PELOTAS

VARIANTES: LOS DE FONDO GOLPEAN SOLO DE DERECHA, DE REVES O EN FORMA DE GLOBO POR ENCIMA DE LOS DE LA RED.

MODALIDAD: TRIO

DESCRIPCIÓN:

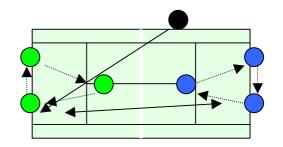
JUGADORES: Hay dos equipos (verde y azul) de tres jugadores cada uno.

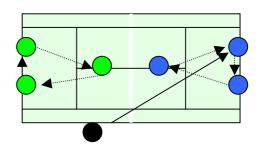
POSICIONES DE INICIO: Los jugadores de cada equipo se sitúan dos en el fondo y uno en la red.

INICIO DEL JUEGO: El profesor inicia el juego de todo el 1r set sobre el jugador de fondo del equipo verde que está situado en la posición de "deuce". El 2º set se inicia sobre el jugador de fondo del equipo azul que está en la posición de "deuce". El 3r set (si lo hubiese) la mitad del set se sirve hacia un equipo y la otra mitad hacia el otro.

CAMBIO DE POSICIONES: Al finalizar cada punto los jugadores se intercambian las posiciones girando en dirección a las agujas del reloj.

PUNTUACION: Se juega un partido al mejor de 3 sets a 11 puntos cada set.





JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: TENNIS VOLEY FICHA N° 5

OBJETIVO: VOLEA MATERIAL: UN

CARRO DE PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES: 6 | PEL

VARIANTES: JUGANDO GOLPEANDO TRAS EL BOTE. JUGANDO GOLPEANDO POR ENCIMA DE UNA CINTA.

MODALIDAD: TRÍO

DESCRIPCIÓN:

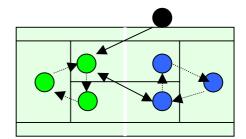
JUGADORES: Hay dos equipos (verde y azul) de tres jugadores cada uno.

POSICIONES DE INICIO: Los jugadores de cada equipo se sitúan dos en la red y uno en tres cuartos de pista.

INICIO DEL JUEGO: El profesor inicia el juego sobre uno de los dos equipos. Los jugadores de ambos equipos pueden golpear de tres formas. 1ª directamente de volea, 2ª pasándola a un compañero y éste sin dejarla botar de volea y 3ª realizar dos pases antes de volear hacia el equipo contrario.

CAMBIO DE POSICIONES: Al finalizar cada punto los jugadores se intercambian las posiciones girando en dirección a las agujas del reloj.

PUNTUACION: Se juega un partido al mejor de 3 sets a 11 puntos cada set.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: DOS CONTRA UNO	FICHA Nº 6
OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES	MATERIAL: UN CARRO DE
TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6	PELOTAS

VARIANTES: GOLPEANDO LA PAREJA SOLO DE DERECHA O DE REVES. GOLPEANDO POR ENCIMA DE UNA CINTA.

MODALIDAD: DOS GOLPEAN EN FORMA DE RUEDA Y UNO GOLPEA SOLO

DESCRIPCIÓN:

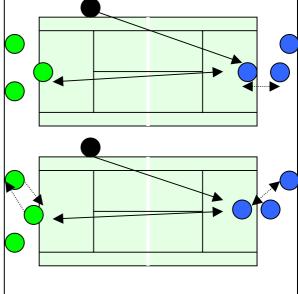
JUGADORES: Hay dos equipos (verde y azul) de tres jugadores cada uno y solo vale el campo individual.

POSICIONES DE INICIO: En el 1r set el equipo verde juega en la modalidad de individual contra el equipo azul que golpean en forma de rueda. En el 2º set es el equipo azul el que juega en individual y el equipo verde el que juega en forma de rueda. El 3r set cada equipo juega la mitad del set en individual.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego sobre la pareja.

CAMBIO DE POSICIONES: Si el jugador que juega solo gana el punto mantiene la posición, si pierde el punto es sustituido por uno de sus compañeros. Lo mismo la pareja, aunque solo es sustituido el jugador que falla el punto.

PUNTUACION: Se juega un partido al mejor de 3 sets a 11 puntos cada set.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL TRÍO FICHA Nº 7

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES MATERIAL: UN

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6 PELOTAS

VARIANTES: LA PAREJA GOLPEA SIEMPRE DE DERECHA O DE REVES. SI BOTA EN EL CUADRO DE SAQUE HAY QUE SUBIR A RED MODALIDAD: DOS GOLPEAN EN FORMA DE RUEDA Y UNO GOLPEA SOLO.

DESCRIPCIÓN:

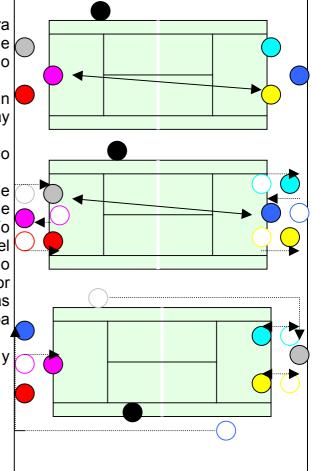
JUGADORES: Se juega siempre dos jugadores contra uno. La pareja no puede golpear hacia los pasillos de dobles pero si el que va solo. Se trata de intentar ganar o mantener la posición de solo

POSICIONES DE INICIO: En un fondo de la pista hay un jugador jugando y dos esperando, en el otro fondo hay dos jugadores jugando y uno esperando.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego sobre cualquiera de los jugadores.

CAMBIO DE POSICIONES: Si el jugador que va solo le gana el punto a la pareja, éste mantiene la posición de jugar solo y con la pareja se retiran para que entren el trío que estaba en espera. Si el jugador que va solo pierde el punto, pierde también la posición de solo intercambiándose rápidamente la posición con el jugador de la pareja que le ha ganado el punto(mientras intercambian la posición entran a jugar el trío que estaba en espera).

PUNTUACION: Solo se puntúa en la posición de solo y gana el primero que llega a 7 puntos.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL GRAN SLAM

FICHA Nº 8

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES MATERIAL: UN

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6 PELOTAS

VARIANTES: EN LA MODALIDAD DE DOBLES

MODALIDAD: INDIVIDUAL

DESCRIPCIÓN:

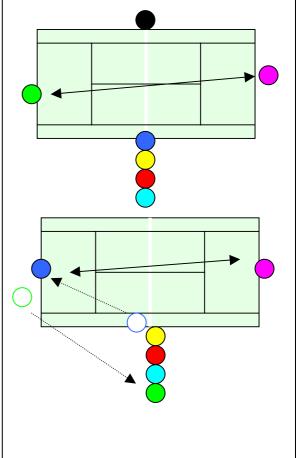
JUGADORES: Se juega individual. Los jugadores eligen jugar uno de los cuatro torneos del Gran Slam (Wimbledon, Roland Garros, Open USA o Open de Australia)

POSICIONES DE INICIO: Dos jugadores en cada uno de los fondos de la pista, el profesor en el poste de la red, y cuatro jugadores en fila esperando en el otro poste de la red.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego sobre uno de los dos jugadores.

CAMBIO DE POSICIONES: El jugador que gana el punto mantiene la posición, el que pierde se va a esperar al poste y cede su sitio a un compañero que viene corriendo desde el poste de la red y golpea la pelota que a puesto en juego el profesor.

PUNTUACION: Se puntúa como si se pasaran rondas en un torneo. Se empieza a contar de 1/6 de final, si el jugador gana el punto pasa a 1/8 si gana pasa a 1/4 si gana pasa a 1/2 si gana pasa a la final y si gana la final gana el torneo. Si un jugador pierde un punto se va al ultimo lugar del poste de espera y empieza otra vez desde 1/16 de final.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL REY EN MEDIA PISTA PARALELA FICHA Nº 9

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES MATERIAL:

CUATRO PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 3

VARIANTES: OBLIGANDOLOS A JUGAR DE UNA DETERMINADA

MANERA

MODALIDAD: INDIVIDUAL

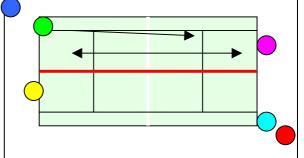
DESCRIPCIÓN:

JUGADORES: Se juegan puntos en media pista paralela en forma individual.

POSICIONES DE INICIO: Dos jugadores realizan un punto en media pista paralela mientras uno espera en el fondo de la pista.

INICIO DEL JUEGO: El jugador dispone de dos servicios para desde la línea de fondo del pasillo de dobles introducir la pelota en el cuadro de saque.

CAMBIO DE POSICIONES Y PUNTUACION: Cada uno de los jugadores que sirven juegan un punto y el primero que consiga 3 puntos gana la posición de solo y pasa a ser el rey.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL REY SIRVIENDO EL PROFESOR

APROXIMACION A LA RED

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES: 6

FICHA N°10

MATERIAL: UN

CARRO DE PELOTAS

VARIANTES: GOLPEANDO LA PELOTA QUE SIRVE EL PROFESOR DE DEFENSA, DE ATAQUE, DE VOLEA, DE REMATE ETC.....

MODALIDAD: INDIVIDUAL

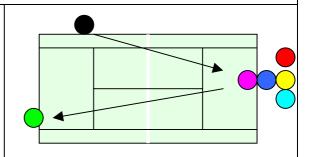
DESCRIPCIÓN:

JUGADORES: Hay un jugador que va solo y otros cinco que esperan en el otro lado de la pista.

POSICIONES DE INICIO: El jugador que va solo se coloca en el centro de la pista, los cinco jugadores que esperan se colocan en fila detrás de la línea de fondo.

INICIO DEL JUEGO: El profesor pone la pelota en juego para que el primer jugador de la fila pueda realizar un golpe de aproximación a la red.

CAMBIOS DE POSICION: El jugador que consigue ganar tres puntos al rey le gana la posición y pasa él a ser el rey.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: LA COPA DAVIS FICHA Nº11

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES Y DOBLES | MATERIAL: SEIS

PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES: 6

VARIANTES: OBLIGÁNDOLOS A JUGAR DE UNA DETERMINADA

MANRERA

MODALIDAD: INDIVIDUAL Y DOBLES

DESCRIPCIÓN:

JUGADORES: Se forman dos equipos de tres jugadores cada uno. Estos se numeran del 1º al 3º(según clasificación o nivel de juego). Se juega a un tie-break en media pista paralela, excepto el partido de dobles que se juega en la pista entera.

POSICIONES DE INICIO Y CAMBIOS: 1ª ronda: los números 1 contra los 2 y 3 (juegan golpeando en forma de rueda o el que falla sale y entra el que espera).

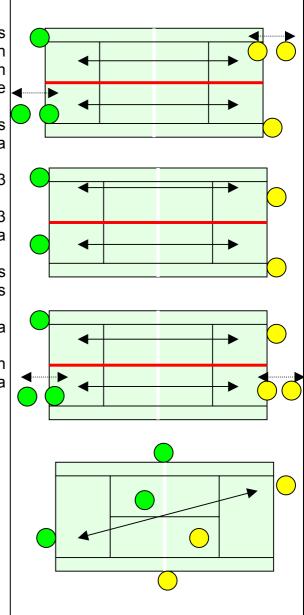
2ª ronda: él numero 2 contra el numero 2 y el 3 contra el 3 (los números 1 arbitran).

3ª ronda: él numero 1 contra el 1 y los números 2 y 3 contra los 2 y 3 (jugando en forma de rueda o el que falla sale y entra el que espera).

4ª ronda: un doble jugando ambos equipos con tres jugadores, pero el jugador que falla o le ganan el punto es sustituido por el que espera

INICIO DEL JUEGO: En media pista paralela: desde la línea de fondo del pasillo de dobles.

PUNTUACION: Cada partido ganado por un equipo es un punto, el equipo que sume mas puntos es el que gana la eliminatoria.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: EL POZO EN MEDIA PISTA FICHA Nº12

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES MATERIAL: NUEVE

PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES: 6

VARIANTES: OBLIGANDOLOS A JUGAR DE UNA DETERMINADA

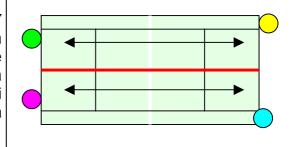
MANERA

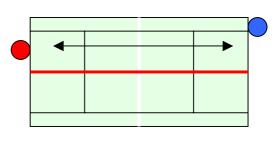
MODALIDAD: INDIVIDUAL

DESCRIPCIÓN:

JUGADORES, POSICIONES DE INICIO, CAMBIOS Y PUNTUACION: Se juega un tie-break en media pista paralela sirviendo desde la línea de fondo del pasillo de dobles, la ultima media pista es el pozo y la primera es la pista ganadora. Si se gana el tie-break se sube de pista si se pierde se baja. Gana quien esté en la primera media pista al finalizar las tres primeras rondas.

Hay que colocarlos al principio por orden de calidad.





JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: PARTIDO A 7 PUNTOS EN MEDIA

PISTA CRUZADA

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES

TIEMPO: 15 MIN | N° DE JUGADORES:

VARIANTES: EN LA MODALIDAD DE DOBLES

MODALIDAD: INDIVIDUAL

DESCRIPCIÓN:

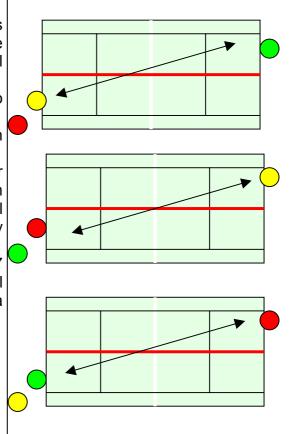
JUGADORES: Se juega un partido de un equipo de dos jugadores (amarillo y rojo) contra un jugador (verde) que va solo utilizando media pista cruzada, decidiendo el profesor si valen los posillos de dobles o no.

POSICIONES DE INICIO: Dos jugadores juegan un punto mientras el otro jugador del equipo espera su turno.

INICIO DEL JUEGO: El equipo siempre sirve y se turnan a jugar un punto completo cada jugador.

CAMBIOS DE POSICION: Cuando se finaliza el primer partido a 7, el jugador amarillo pasa a jugar en la posición de solo y el jugador verde pasa a formar equipo con el rojo. Por último el jugador rojo pasa a la posición de solo y juega contra el verde y el amarillo.

PUNTUACION: Gana el partido el primero que llegue a 7 puntos (con dos de diferencia) y gana la competición el que mejor resultado obtenga de los tres partidos en la posición de solo.



FICHA N°13

MATERIAL: SEIS

PELOTAS

JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: PARTIDO A MENOS 1 EN MEDIA

PISTA PARALELA

OBJETIVO: TACTICO DE SINGLES

FICHA Nº14

MATERIAL: SEIS

PELOTAS

TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 3 EN

MEDIA PISTA

VARIANTES: JUGANDO EN MEDIA PISTA CRUZADA. EN LA

MODALIDAD DE DOBLES.

MODALIDAD: INDIVIDUAL

DESCRIPCIÓN:

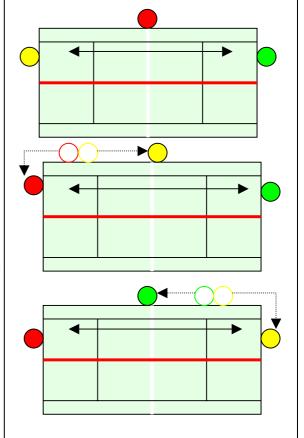
JUGADORES: Se juega una competición fijando un tiempo determinado y utilizando media pista paralela entre tres jugadores.

POSICIONES DE INICIO: Dos jugadores juegan un punto mientras el otro jugador espera su turno en un poste de la red.

INICIO DEL JUEGO: Es el profesor el que debe elegir entre servir por arriba o por abajo.

CAMBIOS DE POSICION: El jugador que gana el punto mantiene posición, el que pierde intercambia la posición con el que espera en la red.

PUNTUACION: Todos los jugadores empiezan con cero puntos, cada vez que un jugador pierde un punto se resta menos 1 punto. Al finalizar el tiempo fijado por el profesor el jugador que tenga menos puntos negativos es el que vence.



JUEGOS Y COMPETICIONES

NOMBRE: OLIMPICO	FICHA Nº 15
OBJETIVO: TACTICO DE DOBLES	MATERIAL: UN CARRO DE
TIEMPO: 15 MIN N° DE JUGADORES: 6	PELOTAS

VARIANTES: SE JUEGA EN FORMA INDIVIDUAL (SIN LOS PASILLOS

DE DOBLES)

MODALIDAD: DOBLES (FONDO-RED)

DESCRIPCIÓN:

JUGADORES: Hay tres equipos (rojo, verde y azul) de dos jugadores cada uno.

POSICIONES DE INICIO: El equipo rojo (se sitúa en la red) juega contra el equipo verde (se sitúa en el fondo) y el equipo azul espera su turno en el la valla del fondo de la pista.

INICIO DEL JUEGO, PUNTUACION Y CAMBIO DE POSICIONES: El profesor pone la pelota en juego sobre el equipo verde y se realiza un punto: si el equipo de la red (rojo) hace un punto directo (suma un punto), gana el que mas puntos suma.

Para subir a la red hay dos posibilidades o realizar un punto directo o que el equipo de la red falle dos veces consecutivas (si los errores son alternados conservan la posición).

Los equipos que están jugando de fondo se intercambian sus posiciones en dos situaciones: que el equipo que está jugando falle tres veces o que reciba un punto directo por parte del equipo de la volea.

En caso que el cambio de jugadores de fondo a red se realice por un punto directo la pelota será puesta en juego por el profesor con un globo (para que los jugadores puedan intercambiar sus posiciones), en caso que el cambio se realice por dos fallos consecutivos de los jugadores en la red la pelota será puesta en juego convencionalmente.

